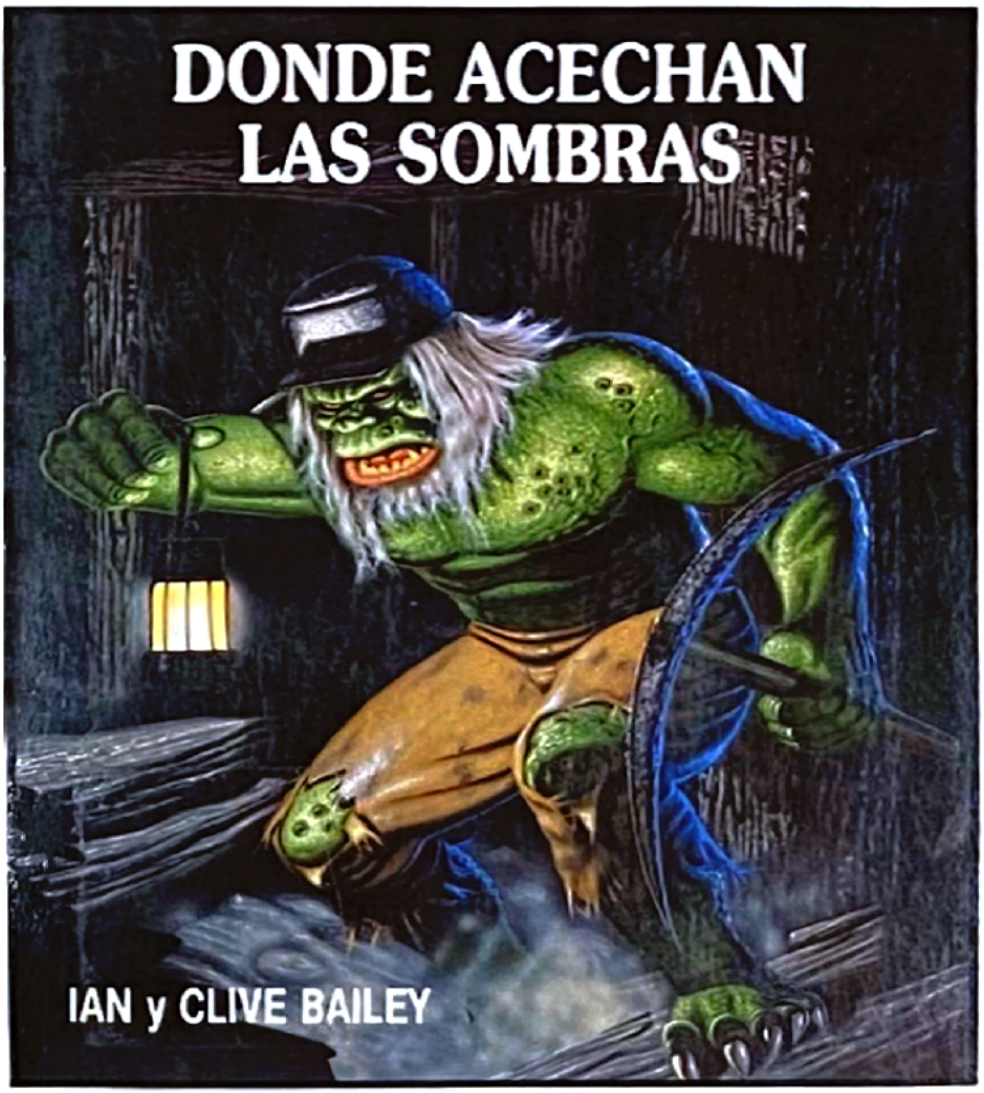
LIBRO JUEGO
Arín

TÚ ESTUDIAS LAS SITUACIONES — TÚ CORRES TODOS LOS RIESGOS

TÚ ERES EL PROTAGONISTA

DONDE ACECHAN LAS SOMBRAS



IAN y CLIVE BAILEY

EL PORTAL PROHIBIDO

DONDE ACECHAN LAS SOMBRAS es tu primera aventura como físico e investigador dedicado a combatir los poderes que se ocultan más allá de la luz de la razón y de la ciencia, En este libro, tus decisiones modificaran el curso de los acontecimientos, para bien o para mal.

Para poder intervenir en la aventura necesitarás dos dados de seis caras (2D6), un lápiz, una goma de borrar y una hoja de papel para anotar todos los datos que consideres necesarios, o dibujar los mapas que desees.

Se incluye una Ficha Personal que te ayudará a conocer en todo momento las condiciones físicas y mentales de tu personaje, así: como tus pertenencias a lo largo de toda la aventura.

Antes de empezar, debes crear tu propio personaje, con el que vas a jugar Para ello, debes seguir las instrucciones que te damos a continuación.

COMO CREAR TUS PERSONAJES

Los investigadores de DONDE ACECHAN LAS SOMBRAS requieren un determinado número de atributos especiales. Necesitarás un dado de seis caras (1D6) para establecer estos atributos y se te aconseja que los apuntes en lápiz en la Ficha Personal.

Fuerza

Es la medida de tu poder físico tira un dado y añade 3 puntos al número que salga. Anota esta cifra en la casilla con el encabezamiento «Fuerza» en la Ficha Personal.

Energía

Es la medida de tu capacidad para soportar el dolor y la actividad física, y depende de tu Fuerza. Multiplica el valor de Fuerza por dos y apunta el resultado en la casilla «Energía».

Si en algún momento en el transcurso de la aventura, tu Energía se ve reducida a cero o menos, tu investigador morirá, presta atención al apartado «Locura y Muerte», que se halla al final de estas instrucciones.

Mentalidad

Es la medida de tu capacidad intelectual y serenidad mental. Tira un dado y añade 3 puntos al número que salga. Anota el total en la casilla «Mentalidad»

Resistencia

Es la medida de tu capacidad para sufrir la tensión psíquica o los sobresaltos. Multiplica tu Mentalidad por dos anota el resultado en la casilla «Resistencia» y Si en algún momento de la aventura tu Resistencia se ve reducida a cero o menos, tu personaje entrará en un estado de profunda perturbación y será incapaz de seguir adelante con la investigación.

Fíjate en el apartado «Locura y Muerte» al final de estas instrucciones.

Destreza

Este atributo mide tu habilidad para manejar artefactos mecánicos o efectuar acciones que requieran buena coordinación física y mental Tira un dado y añade 3 puntos al número que salga, y luego apunta el total en la casilla «Destreza»

SISTEMA DE JUEGO

En el transcurso de la aventura te verás obligado a realizar tareas en las que tus atributos serán puestos a prueba hasta el límite Para averiguar si has completado una tarea determinada, debes tirar dos dados de seis caras y comparar el total resultante con la puntuación inicial del atributo que debas emplear Si obtienes un resultado inferior o igual a tu puntuación habrás triunfado, Un resultado superior a la puntuación inicial significa que has fracasado y tienes que seguir las instrucciones que se te proporcionarán.

Esta regla es la que más a menudo tendrás que aplicar.

Ejemplo:

Intentas golpearle en la cabeza con ambos puños a la vez. Tira los dados y comprueba tu Destreza para ver si lo logras Si es así, ve a

49. Si no lo logras, ve a **123**.

Supongamos que tu investigador tiene una Destreza de 7 puntos y sacas un 4 y un 2 con los dados. 4 + 2 = 6: has sacado un número inferior al de tu Destreza y. por tanto, puedes ir a **49**. Si hubieras sacado un 5 y un 3 (un total de 8), el número habría sido mayor que el de tu Destreza, y entonces te verías obligado a seguir las instrucciones e ir a **123**.

Combate

Todas las batallas y enfrentamientos de esta aventura han sido programados de manera que puedas disponer de una considerable variedad de elecciones y posibilidades durante el juego. En general, la regla mencionada cubre la mayor parte de las opciones que pueden presentarse ante un enfrentamiento pero ocasionalmente si te enzarzas en un combate singular, en una pugna cuerpo a cuerpo las instrucciones te remitirán a la Tabla de Combate la cual aparece más adelante y se repite después de la Ficha Personal.

Para utilizar la tabla debes fijarte en los atributos relevantes y comprobar la puntuación del atacante respecto a la del atacado, siguiendo las coordenadas luego debes tirar los dados y comparar la puntuación obtenida con la que se indica en la Tabla de Combate en el punto donde coincidan la columna del atacante con la fila del atacado.

Tabla de Combate

	ATACANTE									
ATACADO										
10										
20										
30										
40										
50										
60										
70										
80										
90										
40										
41										
42										

NOTA.

A = Victoria automática

— = Derrota automática

Ejemplo:

El loco se te echa encima con un aullido e intenta hacerte caer. Consulta Fuerza (9) con la tuya en la Tabla de Combate. Si te supera, ve al **107**. Si no lo consigue, ve al **61**.

Supongamos que tu investigador tiene una Fuerza de 7 puntos, es quien tiene que defenderse, por lo que debes mirar en la columna del atacado hasta que encuentres la línea señalada con un 7.

Sigue esta línea hasta que se cruce con la columna del atacante, en este caso la que está encabezada por un 9 (la Fuerza del loco) En el punto donde se cruzan las dos coordenadas encontrarás una nueva cifra, un 8, y este número es el que servirá de referencia al loco para determinar si tiene éxito (es decir, si la puntuación de los dados es menor que 8) o si fracasa (superior o igual a 8).

Por regla general, si tú eres más fuerte que tu adversario la Tabla de Combate aumentará tus posibilidades de salir victorioso, pero si eres más débil tendrá el efecto contrario.

ARMAS Y ARTEFACTOS

Para matar o vencer a las criaturas que aparecen en DONDE ACECHAN LAS SOMBRAS, tienes que realizar un acto heroico o bien conseguir reducir a cero la Energía o la Resistencia de tus enemigos Para ello necesitas un arma capaz de actuar contra uno o ambos atributos, También has de poder golpear a tu oponente con esa arma es decir, debes tirar los dados y comparar el resultado con tu Fuerza o tu Destreza, tal como se ha explicado ya.

Si observas la Ficha Personal descubrirás una casilla denominada: Armas.

Al empezar la aventura dispones de tus puños desnudos y de una clava, es decir, una especie de bastón de paseo macizo. En la Ficha Personal considera que tus puños pueden influir un perjuicio de 2

puntos de ENER (ENER = Energia. RES = RESISTENCIA) apunta en esa misma casilla que tu clava puede provocar un perjuicio de 3 puntos de ENER. Estas cifras representan el daño que ocasiona cada una de las armas al golpear a un adversario a posición de la cifra a la izquierda (ENER) o a la derecha (RES) del guion indica si el perjuicio se produce en la Energía o en la Resistencia de tu contrincante.

A medida que te adentres en la aventura, descubrirás otras armas cuyos usas y perjuicios potenciales se te irán explicando cada vez que las encuentres También puedes tropezarte con uno o más instrumentos o artefactos que tienen el poder de actuar tanto contra tus adversarios como contra ti mismo.

Un pequeño consejo, estos artefactos suelen ser muy poderosos, pero tienen tendencia a volverse contra quien los emplea, por lo cual conviene que los utilices con prudencia.

Finalmente hay una regla general que concierne al uso de las armas y de los artefactos que pueden emplearse como tales. Si sacas un doble número con los dados, la puntuación que normalmente obtiene ese golpe se multiplica por dos. Esta circunstancia representa tu buena suerte.

Locura y Muerte

Si tu Resistencia se reduce a cero o menos, se supone que tu personaje ha sufrido una tensión psíquica tan grande que ya no puede proseguir sus investigaciones. Si tu Energía se reduce a cero o menos, tu personaje muere y la aventura finaliza.

Para evitar que esto ocurra, el libro te dará instrucciones al final de cada día para que puedas recuperar la mitad de tu Energía o la Resistencia que hayas consumido durante esta jornada.

Para calcular esta recuperación, toma la cifra inicial de tu Energía y réstale la de la Energía que te queda ahora. Divide por dos el número resultante y, despreciando los decimales, añade esta cifra final a la de la Energía que te quedaba al término del día.

Ejemplo

Si empiezas la aventura con una Energía de 16 puntos y pierdes 7 el primer día, al llegar la noche tendrás una Energía disponible de 9 puntos. Restando 9 de 16 te quedan 7, y la mitad de 7 son 3,5, elimina el decimal (0,5) y añade el resultado (3) a la Energía que te quedaba al final del día 9 + 3 = 12 de Energía.

este cálculo puede parecer un poco complicado, pero en realidad es muy simple y refleja la limitada capacidad de nuestro cuerpo para recuperarse de las heridas y del agotamiento por medio del descanso.

Para calcular la recuperación de la Resistencia, se aplica exactamente el mismo proceso. Nunca podrás acabar con una cifra mayor que la

que tenías al empezar el juego.

Sí, a pesar de la regla de recuperación te matan (Energía reducida a cero) o tu Mente se desmorona (Resistencia reducida a cero), recibirás instrucciones para dirigirte a una sección de Locura o Muerte.

Si no se te proporciona ninguna, utiliza uno de los dos números de referencia impresos en la Ficha Personal (Energía 219 Resistencia 233).

Recuerda si tu personaje llega a un final prematuro, tira simplemente los dados para crear a un nuevo investigador y vuelve a empezar el juego.

Esto es todo lo que necesitas saber antes de empezar a investigar. *Buena suerte!*

Ficha Personal

NOMBRE:

Atributos: **Fuerza** (FUER)	**Energía** (ENER)
Mentalidad (MEN)	**Resistencia** (RES)
Destreza (DES)	Si en cualquier momento la Energía o la Resistencia del investigador se ven reducidas a cero (0) y no se ofrece ninguna alternativa en el texto, utiliza las siguientes anotaciones: Energía 250, Resistencia 223.

Combate

ARMAS	PERJUICIO ENER / RES
Puños	2 / —

Pertenencias

Enfrentamientos

Monstruo	FUER	ENER	MEN	RES	DES	PER
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						

TTabla de Combate

ATACANTE

ATACADO										

40										
40										
40										
40										
40										
40										
40										
41										
42										

NOTA.

A = Victoria automática

— = Derrota automática

RECUERDA: Cuando luches, sacar dos números indica doble perjuicio. Resta el doble del perjuicio que pueda causar el arma que emplees de la Energía o Resistencia de la criatura contra la que estés luchando.

1

Querido amigo:

Apenas sé por dónde empezar. Me encuentro al borde de la desesperación, pero debo tranquilizarme y retratarte los hechos para que tú puedas examinarlos. Todo empezó con un terremoto, si un terremoto aquí, en Gales La tierra se estremeció y luego se calmó

repentinamente, a mi parecer, como si alguna criatura monstruosa se hubiese agitado bajo la superficie. Luego siguió una semana durante la cual se produjeron diversos acontecimientos preocupantes, pero aparentemente desconectados entre sí. El viejo Bern, conocido por estos alrededores por sus costumbres excéntricas, fue encontrado en las colinas que rodean Bryn Coedwig vagando sin rumbo y aquejado de grave quemaduras. En su lecho de muerte deliraba acerca de unos seres hostiles que habitan en las minas abandonadas. Varias personas han sucumbido víctimas de una extraña enfermedad. Sus cuerpos parecen haber sido devorados por alguna clase de hongos. Una curiosa niebla nunca vista antes ha venido a instalarse sobre Bryn Coedwig. El viento no parece dispersarla en absoluto y esta mañana el cartero me ha dicho que ahora amenaza con interceptar la carretera de Corris.

Los habitantes de la zona han empezado a murmurar que estamos malditos, pero yo creo que el terremoto ha liberado fuerzas oscuras. Ahora mismo te escribo desde mi casa con las ventanas atrancadas porque presiento que algún horror sin nombre acecha ahí fuera, ¡escondido entre las sombras te ruego que vengas cuanto antes!

Ayúdame a resolver el misterio que un embrujado estos valles.

Siempre tu amigo,

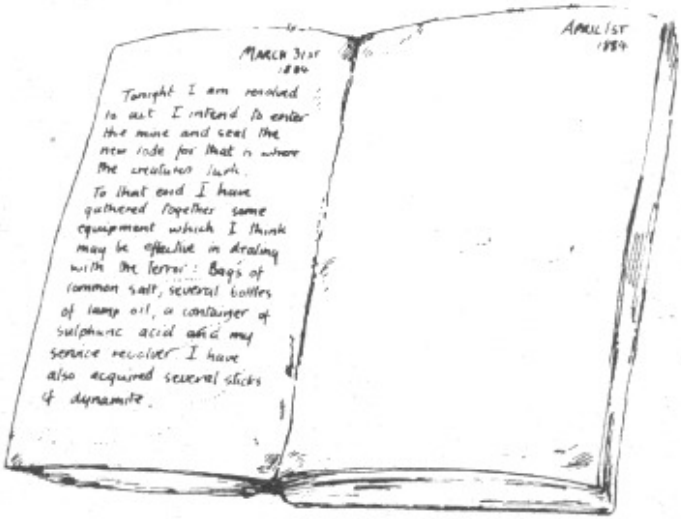
Tu viejo amigo Charles Petrie-Smith es un famoso sabio y explorador, no una persona que se asuste con facilidad. El tono de urgencia de la carta y la temblorosa firma estampada al pie te preocupan. Llenas apresuradamente una bolsa con lo mínimo imprescindible y antes de salir de casa, coges una sólida clava de tu paragüero de la entrada (Esta arma debería de estar anotada en tu ficha personal) Un tren expreso te lleva hasta la pequeña ciudad de Corris, en el norte de Gales. Allí te apeas y pides a un granjero que te admita en su carro, tu destino es Bryn Coedwig, un aislado villorrio donde apenas se ha notado la llegada del siglo Veinte. Ve al 19.

2

Con un aullido de rabia el mutante se abalanza sobre ti. Se aferra a tu cintura con ambos brazos e intenta tirarte de la vagoneta. Compara la fuerza del mutante (6) en la Tabla de Combate con la tuya propia.

Si el ataque de la criatura tiene éxito, ve al 12.

Si fracasa, ve al 33.



3

—Ahora te dejo en manos de tu destino —dice Myriddin. Con estas palabras se da la vuelta y desaparece entre la bruma. Te quedas solo e intranquilo en el pueblo en ruinas, el viejo roble cruje y se bambolea por encima de tu cabeza. Una luz espectral empieza a surgir del hueco de las ventanas y de la puerta de lo que en un día fue un molino. Un extraño sonido metálico llega hasta tus oídos y ves una sombra imprecisa que salta ágilmente, recortándose contra la tenue luz.

¿Avanzas para identificar la extraña sombra? ve al 13.

¿Permaneces junto al roble? ve al 37.

4

El paquete de sal rebota en el dorso de la criatura y su contenido se desparrama inservible por el fondo de la caverna. Ahora debes luchar con la criatura, ve al 15.

5

¡Demasiado lento! La lanza del cazador se te clava en medio del pecho.

—Únete a nosotros —dice el jinete en un murmullo mientras, en ese momento ve como el alma se te escapa del cuerpo Te has convertido en un alma perdida que se arrastrará sin rumbo por los desiertos del tiempo. Le has fallado a Myriddin y tal vez también a la humanidad.

Este es el final de tu aventura.

6

El terreno es aquí más despejado y menos pantanoso. Te concedes un breve descanso y te sientas en una roca para recobrarte de tu reciente experiencia Ahora las negras aguas están tranquilas y silenciosas turbadas tan solo por el viento. Desde tu asiento empiezas a oír el llanto de un niño.

¿Intentas localizarlo? ve al 17.

¿O te apresuras a dar la vuelta al embalse? ve al 249.

7

Ves unas criaturas idénticas a las del horror informe que eliminaste en el túnel, seres de otro planeta, de un mundo cubierto por una pálida niebla verde Averiguas que la cosa en cuyo interior te encuentras es una nave viviente, semiconsciente que puede viajar por el espacio y por el tiempo. Ha permanecido sepultada bajo la montaña durante millones de años. Ante ti aparece la visión de un gran valle plagado de reptiles, sientes como la nave alienígena aterriza Ves como desembarcan varias criaturas tentaculadas, están a la cabeza de una

auténtica horda de seres extraterrestres indescriptibles. La horda avanza serpenteando, deslizándose, reptando y aleteando, alejándose de la nave viviente Todo lo que la horda encuentra a su paso es asesinado y devorado. Una vez las criaturas han regresado a la nave, saciada su hambre de víctimas, son arrojadas a unas grandes cubas donde se disuelven, y así el conocimiento que habían adquirido se distribuye entre todos los alienígenas De pronto, la imagen se desvanece, la escena queda a oscuras y oyes unos lamentos espeluznantes Los cánticos de los extraterrestres resuenan en el vacío. Luego todo queda en silencio.

Te precipitas a un abismo de impalpable negrura, ve al 16.

8

Tu bastón golpea al hombre con fuerza en plena cráneo: el hombre lanza un gemido y se desploma inconsciente. No parece presentar ninguna de las deformidades que caracterizaban a los humanoides que atacaron la casa de Petrie-Smith la otra noche Lo dejas allí tendido y desciendes por la ladera de la colina hasta un embalse que se eleva casi verticalmente sobre el camino que conduce a la cantera. Te descuelgas hasta la orilla cenagosa y miras cautelosamente en derredor A tu derecha, siguiendo el camino, se alzan los barracones de los trabajadores de la cantera. A tu izquierda el camino desaparece rodeando el espolón de la colina. Giras hacia la izquierda y te encaminas hacia la cantera. Ve al 72.

9

Momentáneamente paralizado, contemplas con horror el fragmento de roca que desciende sobre ti. Pero una bota golpea el brazo del mutante Unas manos firmes te sacan del agua y oyes un alarido escalofriante los vengativos aldeanos han expulsado al mutante del montículo de escoria.

Temblando de miedo y agotamiento, guardas el prisma en el bolsillo y subes trabajosamente por el montículo junto con los aldeanos.

Apunta el prisma en la Ficha Personal.

Cuando ya estás llegando a la cima, una gran explosión sacude el valle y, al darte la vuelta ves una nube de humo que se eleva como un hongo por encima de la cantera. Un lamento estremecedor domina el ambiente y una enorme forma negra asciende lentamente por sobre las aguas. Permanece unos segundos suspendida en el aire y luego sale disparada hacia el este con un tremendo rugido, dejando tras de sí una estela multicolor ¡La nave extraterrestre huye hacia las estrellas! ve al 54.

10

Petrie-Smith y Lucy te dan de comer y curan tus heridas y arañazos.

Recuperas 3 puntos de energía Más tarde se sientan a escuchar ansiosamente el relato de tus aventuras de aquel día. Cuando terminas tu narración, Petrie-Smith se levanta de su asiento y entra en su estudio, al cabo de un minuto regresa con unos papeles raídos por el tiempo.

—Mira esto —dice—. Es el plano de la mina antes de que quedase bloqueada por el terremoto de 1884 Por su descripción se puede concluir que el extraño túnel extraterrestre sigue la dirección del nuevo filón, el que fue cerrado por el terremoto Podemos suponer que las criaturas cuyos representantes has conocido fueron sepultadas por aquella catástrofe. Pero ¿qué extraño suceso puede haberlas reanimado?Petrie-Smith se deja caer blandamente en su sillón y se concentra en su pipa por unos instantes. Luego se inclina hacia delante y señala nerviosamente el plano.

—¡Pues claro! —exclama—. Mira esto, el nuevo filón y el túnel alienígena corren ambos en dirección este directamente hacia la cantera Tal vez la respuesta esté ahí. Ve al 31.

[image]

11

¿Conseguirás abatir a tiros a la criatura antes de que te ataque? Sacas el revólver, te agachas y te dispones a disparar. Pero, cuando estás a punto de apretar el gatillo, sientes un terrible escozor en todo el cuerpo. Bajas la vista ¡y descubres que una masa de asquerosos insectos recorre todo tu cuerpo! En realidad, toda la cantera bulle de insectos, millones de ellos. Por el cañón de tu arma corren los ciempiés, las cucarachas se esconden entre tus cabellos y las lombrices se enroscan a tus tobillos. Tira los dados y apela a tu Mentalidad.

Si tienes éxito, ve al 20.

Si fracasas, ve al 70.

12

Eres arrojado contra el borde de la vagoneta y caes al suelo retorciéndote de dolor Resta 2 a tu puntuación de energía. El mutante aprieta los puños y se adelanta, dispuesto a acabar contigo ¿Puedes rodar sobre ti mismo y ponerte fuera de su alcance? Tira los dados y comprueba tu Destreza.

Si lo consigues, ve al 33.

Si fracasas, ve al 52.

13

Te acercas cautelosamente al molino y te diriges hacia una pared lateral donde las sombras son más densas la pared vibra por el martilleo de alguna máquina, inspeccionas la entrada desde el ángulo de la esquina, pero en ese momento el sonido metálico cesa y la luz se apaga bruscamente, esperas perplejo a que vuelva a encenderse, pero como no ocurre nada, decides examinar el interior del molino.

En la penumbra solo puedes distinguir la oscura silueta de una máquina al fondo del molino, pero tu atención se ve atraída por una cajita que reposa en el centro de la habitación, al parecer abandonada.

Es de construcción simple y brilla suavemente con una débil luz azul ¿Podría ser esta la fuente de la luz que inundaba el molino hace apenas unos segundos?

¿Avanzas y recoges la caja? ve al 160.

¿O regresas junto al árbol? ve al 86.

14

Los cazadores se detienen a pocos pasos de ti y empiezan a rodearte. Los jinetes te contemplan en silencio mientras los perros se agitan indecisos entre las patas de los caballos. Las esqueléticas figuras aparecen borrosas en la penumbra, entre todos ellos un arrogante personaje se adelanta, su helada mirada desafía la tuya, y finalmente desmonta despacio, cansadamente y te habla con una voz que parece venir desde muy lejos.

—Soy el jefe de los guerreros de esta feroz cacería. Nuestro objetivo son las almas de los mortales errantes. Puesto que estas aquí solo, en las tierras fronterizas supongo que eres nuestra presa.

Tras estas palabras el guerrero levanta su lanza, dos jinetes desmontan rígidamente y avanzan hacia ti, ve al 34.

15

Anota los rasgos del Acechante Oscuro en la Ficha Personal:

Energía 20, Destreza 8, Arma (Lodo) 4/-.

Si has empleado la sal contra la criatura resta de su Energía el perjuicio que le has infligido antes de seguir adelante Si has usado el revólver divide por cuatro la suma de puntos obtenidos con cada bala y sustrae el resultado de la Energía del ser si este muere, ve al 111.

Si aún sigue con vida, la criatura te atacará con dos potentes chorros de lodo. Tira los dados por separado para cada uno de ellos.

Si la criatura te alcanza, ve al 32.

Si falla, puedes escapar corriendo, ve al 53.

O recurrir a la pistola, ve al 22.

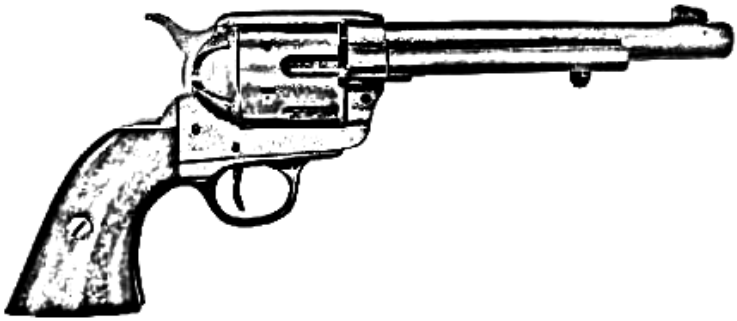
O a la sal, ve al 64.

16

Despiertas en la habitación extraterrestre, el casco carnoso se ha retraído hacia el prisma y el suelo estriado tiembla bajo tus pies. La cabeza te late dolorosamente y te encuentras extenuado ¡Has perdido 4 puntos de Resistencia! Si eso ha reducido tu Resistencia a cero, ve al 36.

El piso segrega una sustancia pegajosa que lacera tus manos por la que te pones en pie vacilante y te apoyas contra el prisma la experiencia te ha dejado más preparado para los horrores que debes afrontar y, como resultado puedes añadir 2 puntos a tu Mentalidad (teniendo en cuenta que esta no puede ser nunca superior a 9 puntos). Si puedes incrementar tu Mentalidad, entonces podrás también aumentar la capacidad máxima de tu Resistencia. Multiplica tu nueva Mentalidad por dos para averiguar el nuevo tope de tu Resistencia, pero no olvides que eso no altera la puntuación de tu Resistencia actual

(Repasa las instrucciones de Locura y Muerte) ve al 369.



17

Los sollozos del niño parecen provenir del curso superior de un torrente que alimenta la presa. Buscas un camino y trepas apresuradamente por los desniveles del torrente hasta que descubres al niño, que llora sentado sobre una roca plana.

—¡Me he perdido! ¡Me he perdido! —solloza el niño.

¿Es posible que este sea uno de los niños del pueblo? Das un paso para tocar al niño en el hombro para darte a conocer, pero en ese momento la escena cambia de improviso. En lugar de un niño pequeño tocas el rugoso pellejo de una horrenda criatura, ve al 39.

18

El puñal se hunde en el polvo junto a tu cuello. En una fracción de segundo reúnes tus fuerzas e intentas librarte de tu adversario.

Compara tu Fuerza con la del loco (7) en la Tabla de Combate.

Si le vences, ve al 40.

Si no lo consigues, ve al 107.

19

La carretera asciende desde Corris por la ladera del valle. Mas abajo, a tu derecha, el valle ha comenzado a llenarse de sombras. Echas un vistazo a tu reloj y compruebas que son solo las cinco y media. Poco después, el carro detiene su vaivén en una encrucijada de caminos.

El granjero se vuelve hacia ti y te dice:

—Tengo que dejarle aquí, yo sigo todo recto. Este es el camino que se dirige a Bryn Coedwig —y señala un estrecho sendero que asciende serpenteando hacia la cima de la colina y desaparece tras ella. Das las gracias al granjero por haberte llevado todo este trecho te despides agitando la mano y luego te encaminas hacia la cima de la colina. El

sendero te conduce hasta un paraje de rocas e hierbajos azotados por el viento. Llegas al otro lado de la colina y te detienes de golpe. Todo el valle que se extiende a tus pies está cubierto por un inmenso banco de niebla, desde una montaña a otra, su superficie aparece teñida de rojo por la puesta de sol El camino a Brin Coedwig discurre junto a un estrecho saliente, a tu derecha la ladera del valle se precipita bruscamente en la oscuridad.

Avanzas muy decidido y te internas en la niebla, ve al 35.

20

Debe de tratarse de algún tipo de alucinación terrorífica provocada por los extraterrestres. Las arañas corren por tu cara, pero te concentras y vuelves a apuntar tu revólver, el arma ladra en tu mano e instantáneamente el asco y los insectos desaparecen. Puedes disparar tantas veces como quieras, pero acuérdate de echar los dados y compararlos con tu Destreza para comprobar tu puntería. Borra el número de Proyectiles que emplees de la Ficha Personal y calcula el perjuicio causado. Ve al 90.

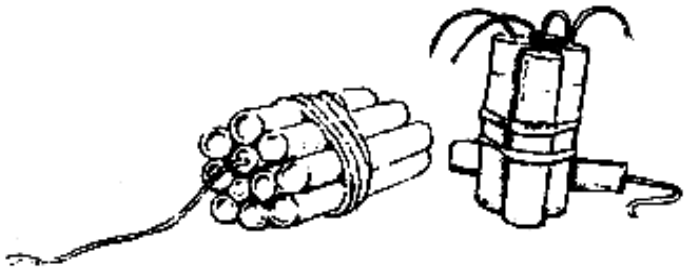
21

Avanzas desganadamente por el corredor dejas atrás la grieta y regresas a la caverna Una vez allí sigues la pared en dirección norte, abatido y desanimado, ve al 336.

22

Apuntas tu arma serenamente. Decide cuántas veces vas a disparar (borrando el número de balas empleadas de la Ficha Personal) y luego

suma el perjuicio provocado por los proyectiles, ve al 15.



23

Te echas velozmente a un lado y consigues sujetar fuertemente la lanza, arrancándosela de la esquelética mano del jinete quien, con un grito de rabia, hace caracolear su montura y se aleja Para reunirse con sus compañeros. Ahora estas en posesión de una nueva arma, borra la lanza de Myriddin y en su lugar anota lanza -/4 para emplear esta lanza debes lanzar los dados y comprobar tu Destreza, Cada vez que consigas dar en el blanco podrás restar 4 puntos a la Resistencia de tu adversario. Ve al 14.

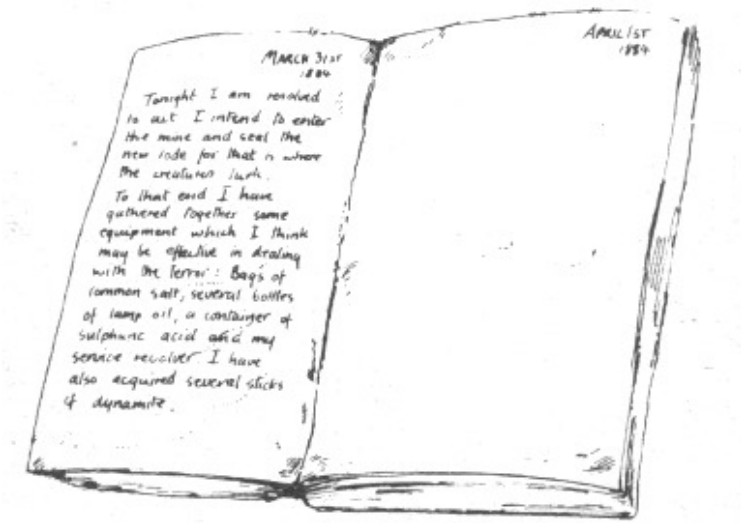
24

Gritando como un endemoniado sales de tu escondite inesperadamente y embistes contra el mutante más próximo, puedes golpearle dos veces Esta criatura tiene 12 puntos de Energía.

Si tu ataque termina con ella, ve al 63.

Si todavía sigue viva, ve al 22.

25



Recoges el casco y un escalofrío recorre tu espinazo ¡Está vivo! Te lo encasquetas con un rápido movimiento. Se adapta enseguida al contorno «de tu cabeza tu mente es bombardeada por oleadas de energía. Tu cuerpo se relaja del todo y caes sobre el blando suelo. Tu cerebro es ahora invadido por una procesión de extrañas imágenes que vibran y se superponen como en una filmación delirante, las imágenes fluyen cada vez más deprisa y tu cuerpo se agita convulsamente a causa del potente flujo de energía que lo recorre. Ve al 7.

26

—¿El suplantador? —pregunta, sorprendido Myriddin.

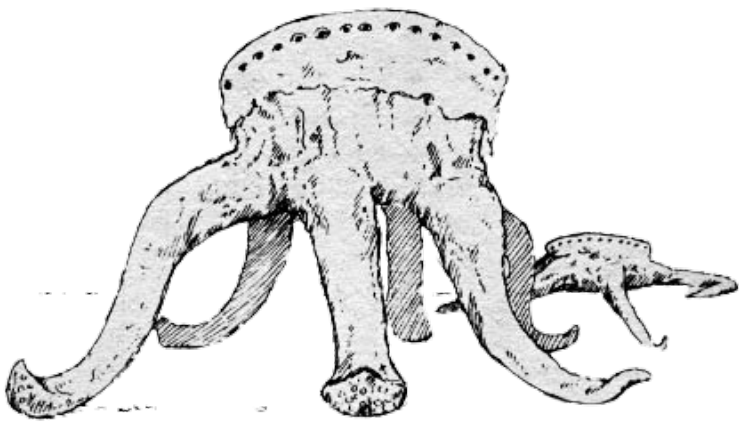
Le relatas tu encuentro y el combate con aquella extraña criatura, el anciano escucha atentamente.

—Estos valles están siendo asolados por muchos males. Su origen es algo temible que había quedado sepultado bajo esta montaña desde los albores del tempo Algo que prepara el ataque definitivo de la

Oscuridad Exterior un poder que acecha más allá de este mundo y siempre ambiciona destruirlo La presencia de un poder tan maligno atrae inevitablemente a muchos otros poderes y a extrañas manifestaciones.

—¡Examina pues cuidadosamente a cualquiera que encuentres! Myriddin hace una pausa e inclina la cabeza hacia un lado como si estuviera escuchando en la distancia.

—Debemos apresurarnos —dice finalmente—. ¡La cacería sigue adelante! Ve al 147.



Te aferras a las rocas resollando para recuperar el aliento, de pronto, descubres un extraño cristal encajado entre dos losas de pizarra carbonífera Adelantas el brazo y lo coges es un prisma de cristal en su interior se ve un curioso resplandor Trepas por el montículo intrigado y deseoso de examinar este hallazgo con tranquilidad, pero inesperadamente una roca se estrella junto a tu brazo cuando miras hacia arriba, ves un horrendo mutante que exhibe en su deformado semblante una expresión de odio mortífero. La criatura alza la mano y

adviertes que sostiene una roca afilada, ve al 49.

28

Corres entre los riscos y las siniestras aguas que se agitan amenazadoras pues tu vida está en juego mientras tanto las criaturas caen por todas partes como una lluvia de pesadilla Algunas sucumben aplastadas bajo tus pies, otras tienes que sacudírtelas con el dorso de la mano, avanzas como una exhalación hasta que los acantilados se separan de la represa y así te ves libre de la maléfica plaga. Ve al 6.

29

El puñal se incrusta en tu garganta y tú tras un prolongado gorgoteo mueres desangrados. Este es el final de tu aventura.

30

Te deslizas fuera de tu escondrijo te dejas caer por la parte de atrás del convoy y recorres la vagoneta hasta el punto de enganche, tras ello retiras el perno que la mantiene unida al resto del convoy luego bajas la pasarela para el carbón de modo que los aldeanos puedan abordar la vagoneta con facilidad y por último colocas gruesos fragmentos de carbón contra las ruedas para evitar que se deslice ella sola por la pendiente.

Apenas acabas de completar tu tarea sientes que el cabello se te eriza mientras experimentas una horrible sensación, como si tu cerebro fuese sumergido bruscamente en agua helada. Te asomas con precaución a la esquina de la vagoneta y ves a uno de los alienígenas que avanza por la cantera bamboleándose en dirección a los aldeanos, ve al 51.

31

Después de otro rato de conversación decides que lo mejor será visitar la cantera por la mañana Petrie-Smith apaga la lámpara y te da las buenas noches.

Ahora puedes dedicarte a una última tarea, antes de descansar, recargar el revólver. Apunta en La Ficha Personal que vuelves a disponer de seis balas. Una vez cargada el arma te dejas caer sobre el camastro y te quedas dormido rápidamente. Mientras duermes recuperas la mitad de la Energía y la Resistencia pérdidas durante los enfrentamientos del día anterior.

Corrige con estos nuevos datos la Ficha Personal y luego, ve al 56.

32

Resta 4 puntos de tu Energía por cada chorro de lodo que te alcance. Ahora debes intentar librarte del abrasador y pegajoso mejunje. Compara tu Fuerza con la del barro (12) en la Tabla de Combate.

Si no consigues despegarte, ve al 159.

Si tienes éxito puedes intentar escapar este monstruo, ve al 53.

[image]

33

Golpeas desesperadamente al mutante con tu bastón.

Si la criatura sigue con vida, ve al 52.

Si la has matado, ve al 63.

34

Te espera un difícil combate porque tanto tu cuerpo como tu alma van a correr sendos peligros este combate durará hasta que destruyas a tus dos fantasmales adversarios hasta que ellos te destruyan a ti. Ambos jinetes van armados con sendas lanzas de caza de aspecto amenazador.

Cazador 1 Resistencia 10 Destreza 5 Lanza 1/2.

Cazador 2 Resistencia 7 Destreza 8 Lanza 1/2.

Tus descargas el primer golpe y luego ellos te atacan a ti mientras dure el combate. ¡En cada tumo puedes intentar alcanzar solo a uno de tus contrincantes, pero ellos dos pueden atacarte a ti a la vez!

Si tu Energía se ve reducida a cero, ve al 57.

Si tu Resistencia se reduce a cero, ve al 84.

Si consigues derrotar a tus dos oponentes, ve al 117.

35

La niebla tiene algo extraño e inquietante se adhiere a tus ropas y cada uno de tus movimientos provoca una espectral luminosidad, rosa y azul, que centellea alrededor de tu cuerpo. Tu avance es penosamente lento La visibilidad no alcanza más allá de la longitud de tu brazo en todas direcciones, te ves obligado tantear con los pies para notar el crujido de la grava que cubre el centro del camino y evitar así caerte por el precipicio.

Sientes que las piernas te pesan como el plomo y empiezas a sudar. Al cabo de pocos minutos te encuentras jadeando penosamente, como sí te estuvieras ahogando. Una extraña pulsación empieza a hacer que la niebla estremezca, y se haga cada vez más densa a tu alrededor mientras que en tu cráneo retumba un martilleo sordo e incesante. Te

tapas los oídos, pero el sonido, enloquecedor va en aumento. Intentas echar a correr desesperadamente, pero tus se niegan a obedecerte empiezas a derivar tambaleándote hacia la derecha, ¡en dirección al invisible precipicio!

Luchas por recuperar el control de tu cuerpo, pero tu mente está dominada por el infernal batir. Tus ojos se cierran lentamente. Tienes que tirar dos dados y apelar a tu Mentalidad para superar este fenómeno O caerás al abismo.

Si lo logras, ve al 59.

Si fracasas, ve al 77.

[image]

36

Te sumerges en la inconsciencia al tiempo que el suelo empieza a segregar un ácido pegajoso. ¡Estás a punto de convertirte en alimento para la nave viviente!

Este es el final de tu aventura.

37

El ruido aumenta y la sombra cruza rápidamente tras el vano iluminado de la puerta, como si su propietario estuviese muy atareado. El molino se estremece y las tejas empiezan a tabletear y a crujir De pronto ¡algunas de ellas se desprenden y caen sobre ti!

¿Intentas defenderte? ve al 55.

¿O procuras escabullirte de su trayectoria? ve al 66.

[image]

38

Intentas golpearle en la cabeza con ambos puños a la vez. Tira los dados y comprueba tu Destreza para ver si lo logras.

Si es así, ve al 49.

Si no lo logras, ve al 123.

39

La criatura está provista de una masa de tentáculos rojos que se agitan en su parte superior y en cuyo centro se abre y se cierra entre chasquidos un pico repugnante. Su cuerpo es rotundo y está lleno de protuberancias. Unos orificios semejantes a branquias se entreabren en los costados, emitiendo una melodiosa imitación de la voz de un niño.

—¿Vienes a jugar? —cloquea la bestia— llevamos todo el día esperándote.

Se arrastra hacia ti deslizándose sobre su vientre de caracol Tira los dados y comprueba tu Mentalidad.

Si fallas, ve al 97.

Si tienes éxito, ve al 112.

40

El hombre rueda por el suelo entre gruñidos de frustración, lo que te permite recuperar tu clava. Ahora puedes acabar con esta pesadilla, ve al 8.

[image]

41

El paquete se estrella contra el dorso de la criatura Esta mantiene su cauteloso avance por unos instantes, pero enseguida se contorsiona cuando comienzan a aparecer unos ronchas fosforescentes en todo su cuerpo.

Tira 2D6, la puntuación que obtengas representa el perjuicio que has provocado a la criatura. Ahora puedes decidir si acabas con este ser abominable, ve al 15.

O intentas escapar, ve al 53.

42

El humanoide está tendido como un fardo junto a la vagoneta. Sus ojos muertos amarillentos parecen clavados ominosamente en ti, té inclinas para examinar el cadáver y percibes un desagradable olor a moho, sacas la linterna del bolsillo y provectas su estrecho haz por todo el cuerpo de la criatura ¡Está enteramente cubierto por unos hongos blancos y purulentos!

Haciendo de tripas corazón, giras en redondo y penetras en el túnel que enfila hacia el este, hacía el corazón de las minas. Ve al 138.

43

Una vez más te encuentras descendiendo por un estrecho túnel, pero en esta ocasión sientes una brisa fresca que acaricia tu rostro. Doblas una esquina y ves la luz del sol, que penetra en el túnel a través de una abertura triangular Pasas trabajosamente por este estrecho pasadizo y sales al aire libre, respiras grandes bocanadas de aire limpio, observas a tu alrededor, estas en la ladera de una colina muy por encima de Bryn Coedwig Desciendes con precaución, llegas al final de la pendiente y regresas a casa de Petrie-Smith, ve al 10.

44

Los perros se plantan ladrando junto a tus pies mientras los jinetes te rodean por todos lados De pronto uno de los cazadores se adelanta y carga con la lanza hacia ti, dispuesto a empalarte Tira los dados y apela a tu Destreza.

Si consigues esquivarlo, ve al 23.

Si fallas, ve al 5.

45

Levantas la mirada y descubres un techo abovedado, te sientes nervioso ya que es como si te encontrases bajo las costillas de un ser gargantuesco. El lugar palpita y respira, pero no con el estrépito metálico de una máquina, sino como el murmullo de un ser moribundo. Exploras el lugar con tu linterna y descubres unos cables similares a venas que recorren toda la estancia unos prismas gigantescos conectados al tejido vivo, la iluminan con una exhibición de colores de formas siempre cambiantes que revelan la presencia de otro ser humano tendido boca abajo, parece como si hubiera muerto en el transcurso de algún diabólico experimento. Un objeto carnoso parecido a un casco, conectado a uno de los prismas mediante un cable venoso yace junto a su cabeza. ¿Qué significa todo esto? Miras en derredor intentando descifrar el sentido de toda aquella parafernalia que abarrota la estancia Tu mirada se posa nuevamente en el extraño dispositivo.

¿Te colocas el casco carnoso en la cabeza? ve al 25.

¿O abandonas este laboratorio de locura y te encaminas hacia el mundo exterior? ve al 184.

46

La roca que te sostiene, se desprende y las oscuras aguas te envuelven de nuevo, esta vez definitivamente. Este es el final de tu aventura.

47

En este valle estaba sepultada un mal que no descansa y que está al servicio del terror definitivo de la Oscuridad Exterior, permanece aquí desde el origen del tiempo, pero las excavaciones de los humanos lo han desenterrado.

¡Y ahora está intentando escapar!

Myriddin hace una pausa e inclina la cabeza hacia un lado como si estuviera escuchando en la distancia.

—Debemos apresuramos —dice finalmente—. ¡La partida de caza está cerca! Ve al 147.

[image]

48

Súbitamente adviertes que las oscuras aguas de la represa se agitan por el influjo de algún poder extraterrestre. Unos seres repulsivos, con cabeza en forma de abanico, culebrean en las frías aguas. La negra laguna resuena con un abominable coro de chasquidos y zumbidos Tira los dados y apela a tu Mentalidad. Si fracasas, resta 2 puntos a tu Resistencia.

Giras en redondo, horrorizado notas el sutil impacto de un cuerpecito que se deja caer sobre tu hombro una cola centelleante se comba y luego se relaja Aprietas los dientes al sentir un dolor lacerante que recorre tu mejilla Pierdes 2 puntos de Energía. Te desprendes del bicho de un manotazo, pero escuchas como desde arriba empiezan a caer otros de la misma especie, ve al 28.

49

Tu golpe le da en plena sien y lo proyecta violentamente contra el borde de la vagoneta, causándole un daño de 3 puntos.

Si has conseguido acabar con él, ve al 325.

Si por el contrario, aún sigue con vida, ve al 162.

50

Le dices al sujeto que te envía Petrie-Smith, pero él hace caso omiso a tus palabras y avanza hasta el borde del risco Con un aullido el loco salta sobre ti, ve al 130.

51

El cuerpo de la criatura se contorsiona, es una masa convulsa de rayas negras y naranjas y sus tentáculos se agitan nerviosamente Como un solo hombre, los aldeanos empiezan a avanzar hacia el monstruo ¡Sus mentes están sometidas a la voluntad del alienígena! Debes luchar contra el extraterrestre para liberar a los aldeanos Sales de un salto al terreno descubierto y echas a correr para interponerte entre el alienígena y los hombres hipnotizados.

¿Sacas la pistola? ve al 11.

¿O empleas la dinamita? ve al 267.

¿O recurres a la vara del guerrero? ve al 323.

52

El mutante lanza uno de sus nudosos puños contra tu rostro. Tira los

dados y comprueba la Destreza del ser (5) Si consigue golpearte resta 2 puntos de tu Energía.

Si esta queda así reducida a cero, ve al 85.

De lo contrario, ve al 33.

53

La criatura te bloquea la salida del túnel ¡Tendrás que saltar por encima de ella usando su dorso a modo de trampolín! Tira los dados y comprueba tu Destreza.

Si fallas, ve al 99.

Si lo consigues, ve al 79.

54

Esperas sobre el montículo de escoria hasta que remite la inundación. Luego ayudas a los aldeanos a regresar a Bryn Coedwig, ve al 168.

[image]

55

Te encoges atemorizado pero las tejas caen a pocos pasos del árbol.

Las luces del pueblo se apagan bruscamente y un terrorífico grito taladra las tinieblas. Agarras firmemente la lanza y tembloroso recorres con la mirada las oscuras ruinas que se distinguen en la penumbra. Ve al 235.

56

Te despiertas sobresaltado, indudablemente has oído algo, el estudio permanece sumido en la oscuridad un espeso silencio gravita sobre la casa Buscas a tientas tu reloj hasta que recuerdas que ya no funciona. Algo está arañando la ventana. Giras la cabeza con el tiempo justo para entrever apenas un rostro amorfo pegado a uno de los cristales, antes de que puedas recobrarte de la impresión, la cara desaparece.

Saltas de la cama y corres hacía la ventana, limpias con la mano el vapor condensado en los cristales y escrutas el exterior una niebla blanca cubre completamente el suelo, los arbustos del jardín se yerguen como oscuros centinelas, pero no hay ni rastro del intruso.

¿Sales inmediatamente al exterior en su persecución? ve al 78.

¿O bien te aseguras primero de que la casa está fuera de peligro? ve al 96.

57

El cazador esquivo hábilmente tu lanza y te clava la suya en el pecho.

—Únete a nosotros —te dice en un susurro y tu sientes que la vida te abandona Te has convertido en otra alma perdida que se arrastrará sin rumbo por los desiertos del tiempo. Este es el fin de tu aventura.

[image]

58

Has perdido 2 puntos de Resistencia sin embargo tú continuas, impertérrito hundiendo la lanza en la oscura criatura Los zarcillos retroceden ante tu acometida y la negra masa parece estremecerse al sentir el pinchazo de la punta mágica. Hincas la lanza una y otra vez y la bestia se retuerce en su agonía Sus zarcillos se arrastran hacía ti, pero le clavas la lanza una vez más y la masa se inmoviliza progresivamente y luego se disuelve. Cuando das media vuelta y empiezas a caminar en dirección al roble, te percatas de que el fuego se ha apagado, ve al 150.

59

Abres los ojos. Estás tendido junto al borde del risco empapado de sudor. El martilleo enloquecedor se va debilitando, finalmente caes en la cuenta de que se trataba simplemente del latido de tu propio corazón. Amplificado cien veces, ve al 134.

60

¿Te quedan balas todavía? Si no es así, ve al 250.

Si aun tienes, cuando la mutante alza el pico por encima de su cabeza le disparas a quemarropa. Puedes disparar una o dos veces (si te queda munición), pero debes tirar los dados y comprobar tu Destreza para cada bala. Si aciertas, suma el perjuicio total causado (2D6 para cada proyectil) y réstalo de la Energía del mutante.

Si acabas con él, ve al 240.

Si has fallado o bien el mutante sobrevive a tu ataque, ve al 250.

61

Tienes una oportunidad de vencerlo asestándole un certero golpe con tu clava Tira los dados y comprueba tu Destreza.

Si lo consigues, ve al 8.

Si fallas el loco te atacará con su puñal, apunta estos rasgos en la Ficha Personal.

Fuerza 7, Energía 5, Destreza 7, Arma (Puñal) 4/-

El loco ataca primero y luego le atacas tú a él. El combate se desarrollará de este modo hasta que uno de los dos resulte vencedor.

Si ganas tú, ve al 8.

Sí pierdes tu aventura termina aquí.

62

Te deslizas fuera de tu escondrijo y te dejas caer por detrás del convoy de vagonetas, corres hacia la parte delantera de la locomotora y sales a campo descubierto en dirección a los aldeanos. Estos forman un grupo de aspecto lamentable sus brazos cuelgan flácidos a lo largo de sus costados y miran al vacío con expresión ausente Parecen estar sumidos en una especie de trance, peor aún, muchos de ellos presentan ya las horribles mutaciones provocadas por la exposición a la radiación de la nave viviente, ronchas blancas y mohosas y ojos amarillentos ¿Cómo vas a poder conducir a estos zombis vivientes a un lugar seguro?

Mientras intentas desesperadamente pensar en alguna estratagema, notas que tu cabello se eriza y tienes una horrible sensación, como si tu cerebro fuese sumergido bruscamente en agua helada Te vuelves y ves que uno de los alienígenas culebrea por el suelo de la cantera, arrastrándose hacía ti.Ve al 51.

63

Tras despachar al primer mutante, te vuelves hacia el segundo. Pero este se ha internado de un salto en la impenetrable oscuridad de la caverna Estás a solas con un cadáver, ve al 42.

64

Extraes apresuradamente de tu bolsa el frágil envoltorio Tal vez funcione con la criatura del mismo modo que con las babosas de jardín. Tira los dados y comprueba tu Destreza.

Si tienes éxito, ve al 241.

Si fallas, ve al 4.

[image]

65

Estás ascendiendo por una zona de acantilados rocosos y sigues trepando. A lo lejos se divisa un gran embalse de agua Probablemente se trata de la represa que suministra el agua al pueblo y a las excavaciones carboníferas.

Al llegar al embalse descubres que tienes que caminar por un estrecho pasadizo cenagoso entre los escarpados riscos de tu izquierda y las negras aguas de la represa, a tu derecha Cada vez que levantas un pie, el terreno se resiste, y la huella de tu pisada se llena inmediatamente

de agua, Caminar así resulta agotador por lo que al cabo de un rato, haces una parada y fuerzas la vista para divisar las colinas al sur, que se extienden más allá del embalse, ve al 48.

66

Corres agazapado, alejándote del árbol, a pesar de ello, de alguna manera las tejas consiguen de algún modo caer a tu alrededor y sobre ti. Una risotada demoníaca vibra en el aíre y un trueno retumba y sacude el pueblo, las luces se apagan y te encuentras de nuevo sumido en una penumbra sobrenatural Pierdes 2 puntos de Energía por los golpes recibidos a causa de las tejas.

Si este perjuicio reduce tu Energía a cero, ve al 171.

Si no es así, ve al 235.

67

Te sumerges en un mundo de burbujeantes aguas negras cuando sales a flote descubres que has sido arrastrado lejos del desfiladero jadeas para recuperar el aliento. El agua te lanza contra un montículo de escoria y te agarras desesperado a su superficie irregular Resta 4 puntos a tu Energía.

Si baja a cero, ve al 46.

En otro caso, ve al 27.

68

Frente a ti distingues la figura postrada de otro ser humano mientras corres hacía él adviertes que se trata de un hombre, al aproximarte ves que está muerto, su rostro aparece horriblemente ennegrecido como si hubiese muerte asfixiado, entonces la verdad se abre paso en tu cerebro es el cadáver momificado de un hombre que murió hace muchos años, Tiene el cabello reseco y quebradizo, la piel apergaminada se tensa sobre los huesos del cráneo y la cara, y sus labios están entreabiertos, como en una sonrisa escalofriante.

[image]
Está tendido sobre un costado y sus ropas son las que se usaban habitualmente finales del siglo diecinueve, en una desagradable, breve, pero necesaria inspección, descubres un reloj de bolsillo de plata, muy deteriorado, en cuya tapa puede leerse una inscripción: «Geo Hindlett 1875» Si deseas conservar el reloj a modo de trágico recordatorio, apuntalo en tu ficha personal.

Al parecer, Hindlett había recibido alguna herida fatal durante su exploración en solitario por las cavernas y había llegado hasta aquí

antes de expirar. ¡Tal vez estuviera intentando encontrar la salida de este laberinto! Te fijas en que tiene un brazo extendido apuntando al frente en dirección al suroeste.Ve al 43.

69

Resuelto a terminar el combate rápidamente, empuñas la clava con ambas manos y avanzas con decisión, dirigiendo hacia el mutante la punta metálica. Empleado la de este modo este modo, la clava puede infligir un perjuicio 5 puntos, si consigues acertar. Tira los dados y comprueba tu Destreza.

Si atinas y matas al mutante, ve al 357.

Si le das, pero la criatura consigue sobrevivir, ve al 368.

Si fallas, ve al 377.

70

¡Los horripilantes seres se amontonan sobre tu cara! Sientes una miríada de aguijones que se te clavan, de mandíbulas que te desgarran, de pinzas que te pellizcan Incapaz de soportar esta tortura, intentas huir de la cantera corriendo a la vez que profieres grandes alaridos de dolor, pero los guardianes interceptan tu paso y te matan. Tu aventura termina aquí.

71

Al salir a la caverna bañada por una luz espectral, descubres que el nauseabundo viento cálido no es algo natural se pega a tu cara, húmedo y viscoso y se arrastra alrededor de tus piernas formando unos torbellinos de aire extrañamente palpable que dificultan tu avance De repente surgen de la penumbra unas pequeñas esferas blandas de un material fibroso cubierto de polvo se adhieren a tu ropa e inician una sinuosa y repugnante ascensión hasta tu rostro ¡En unos segundos cubren tu nariz y tus labios y presionan para introducirse en tu cuerpo! Las arrancas a puñados, pero el maléfico viento no hace más que volverlas a lanzar contra ti.

De pronto vislumbras algo que se contorsiona en el centro de la caverna, sobre los raíles. La vía de escape está bloqueada, a tu izquierda el camino termina en unas piedras, a tu derecha, cruzan el mar de hongos, despejando un camino que sale de la caverna.

¿Te quedas y te enfrentas a este nuevo horror? ve al 98.

¿O sigues las piedras hasta la salida de la caverna, cruzando por entre los hongos? ve al 161.

72

A tu derecha, solo a unos pasos del camino, corren los relucientes raíles de la vía férrea que va hacia la cantera. Sigues el camino hasta la entrada de esta y, allí una extraña visión aparece ante tus ojos. La opaca y centelleante niebla alienígena cubre la cantera como un dosel.

Es como si estuvieras a punto de entrar en una caverna brillantemente iluminada. Te mantienes junto al terraplén de pizarra de tu izquierda y avanzas resueltamente por un estrecho desfiladero que se introduce en la cantera Más adelante se oye el ruido de una máquina de vapor. Ve al 91.

[image]

73

Lanzas tu pie con asombrosa rapidez y le aciertas en el estómago. Tu contundente patada le provoca un perjuicio de 3 puntos. El mutante retrocede violentamente y choca contra el borde de la vagoneta.

Si el perjuicio que le has causado ha acabado con él, ve al 325.

Pero si sigue con vida ¿intentas golpearle de nuevo? ve al 38.

¿O forcejeas con él? ve al 253.

74

Sales inesperadamente de tu escondite y corres hacia la vagoneta. El segundo humanoide mutante emite un graznido inhumano y se oculta tras el halo luminoso de su lámpara. Entonces Le diriges hacia la parte posterior de la vagoneta, pero la criatura ha desaparecido en la impenetrable oscuridad de la caverna. Escuchas inmóvil durante unos segundos y crees percibir el sonido de unos pasos que se alejan hacia el oeste. Estás a solas con un cadáver, ve al 42.

75

El viento silba de un modo inquietante a través de las ventanas sin marco de las casas, y tira insistentemente de tu ropa. Los cascos de los caballos resuenan cada vez más cerca la feroz partida de caza se acerca.

Un grupo de jinetes irrumpe bruscamente en el pueblo, Relucen con un tono verde morboso y traen consigo el hedor de la muerte y la putrefacción Entre los caballos, pálidos mastines de aspecto cadavérico brincan y aúllan al viento mientras aquellos, cuyos ojos muertos llamean por la locura, cargan sobre ti Los helados ojos de los espectrales guerreros se posan en tú y tú tiemblas de pavor.

¿Corres para ponerte a cubierto en una de las casas en ruinas? ve al 100.

¿O defiendes tu posición?

Si esta es tu elección y has perdido la lanza, ve al 44.

Si aún estás en posesión de la Lanza de Myriddin, ve al 14.

[image]

76

Penetras cautelosamente por la abertura en forma de boca, el pavimento es suave y mullido. A lo largo del pasillo, surcado por estrías simétricas, flota un hedor insoportable Todo te recuerda (y te sientes extremadamente incomodo por ello) al interior de una inmensa garganta. Avanzas por este espeluznante corredor durante unos minutos, tambaleándote en ocasiones, cuando el lugar entero tiembla espasmódicamente, tras ello sales a un gran espacio circular. Ve al 45.

77

El martilleo te taladra el cráneo y tu visión se nubla, té tambaleas hacia el borde del abismo y te caes por él, en cuanto te despeñas por el precipicio, el martilleo cesa. Mientras caes consigues agarrarte a unas raíces que sobresalen del borde del risco te agarras a ellas desesperadamente intentando frenar tu caída. Tira los dados y comprueba tu Fuerza.

Si tienes éxito, ve al 94.

Si fracasas, ve al 113.

78

Te vistes apresuradamente con el mono de trabajo empuñas el revólver y abres la puerta del saloncito. Cruzas la habitación a oscuras y abres la puerta del recibidor, de repente una sombra horripilante pasa como una centella ante las ventanas que dan al jardín y tú retrocedes bruscamente, sorprendido. Esperas en silencio y ves una segunda sombra, más humana que la anterior, que se une a la primera. El picaporte de la puerta principal gira y vuelve a su posición con un chasquido. Un crispante silencio, solo interrumpido por el golpeteo de la puerta que comunica el saloncito con el comedor, reina en toda la casa.

¿Te quedas junio a la puerta principal? ve al 144.

¿O inspeccionas la puerta que golpea, la del comedor? ve al 265.

79

Saltas sobre el dorso de la criatura, y por un momento, tu pie se hunde en su carne blanda. Luego echas a correr por el túnel, al llegar a la encrucijada puedes decidir encaminarte.

Al sureste, ve al 200.

Al noroeste, ve al 140.

80

Aturdido, el mutante choca contra el borde de la vagoneta.

¿Intentas golpearle de nuevo? ve al 202.

¿O pruebas otra modalidad de ataque? ve al 69.

81

¡El tiempo se agota! ¿Cómo conseguir salvar a los aldeanos antes de que la nave viviente ponga sus motores a toda potencia? ¿O antes de que el grupo de Petrie-Smith destruya la mina y empiece a arrojar explosivos desde el borde de la cantera?

Puedes unirte a los aldeanos para intentar conducirlos a todos a un lugar seguro, ve al 62.

Puedes desenganchar la última vagoneta de carbón y congregar allí a los aldeanos. Solo tienes una oportunidad de conseguir que la vagoneta se ponga en marcha, en cuyo caso se precipitará por su propia inercia ladera abajo, por la suave pendiente que lleva directamente al Valle de la Cantera, ve al 30.

[image]

82

¡El puñal desciende como un relámpago hacia tu cuello! Tienes una última oportunidad de esquivar la mortífera hoja Tira los dados y comprueba tu Destreza.

Si lo consigues, ve al 8.

Si fallas, ve al 29.

83

El suelo empieza a temblar bajo tus pies y empiezan a caer piedras sueltas por las paredes del desfiladero, de pronto, ¡una lengua de agua de apenas un palmo de profundidad te adelanta en tu carrera!

Al destruir las minas, Petrie-Smith debe de haber provocado el hundimiento de toda la pared trasera de la cantera, y con ella habrá arrastrado el muro de contención de las aguas del embalse.

Miras hacia atrás y contemplas una enorme ola de agua negra que se precipita por el desfiladero No tienes tiempo de resguardarte y eres derribado y arrastrado dando tumbos, a una velocidad alarmante. Ve al 67.

84

Al despertar te encuentras en una extraña estancia, tumbado en una cama pulcramente preparada. Te pones en pie inseguro y miras por la ventana, que está provista de gruesos barrotes En el patio que hay más abajo, divisas un letrero:

Instituto Badenfeld
Casa de Salud Mental

Este es el fin de tu aventura.

85

Los mutantes hablan atropelladamente en una especie de jerga inhumana Luego, conjuntamente arrojan tu cuerpo sin vida al interior de la vagoneta. La mina seguirá guardando celosamente sus secretos.

Tu aventura finaliza aquí.

86

Presientes que se trata de una trampa y emprendes una cautelosa retirada en dirección al roble Cuando miras atrás, la sombra de la puerta parece hacerse más densa, luego se proyecta sobre el suelo y empieza a arrastrarse hacia ti. Completamente paralizado por el terror, ves como unos oscuros tentáculos que se acercan cada vez más, sin embargo, eres incapaz de dar media vuelta y echar a correr Para romper esta fascinación, debes tirar los dados y apelar a tu Mentalidad.

Si tienes éxito, ve al 353.

Si fracasas, ve al 110.

87

Escarbas unos instantes y desentierras un curioso cristal, en forma de prisma, de algún material extraterrestre En su interior brilla una suave luz, pero en el momento en que reparas en ella, la luz desaparece Petrie-Smith y su grupo de aldeanos se hacen visibles por el extremo más alejado del montículo de escoria y entonces te domina un irresistible impulso de ocultar el prisma. Lo guardas discretamente en el bolsillo, saludas a Petrie-Smith y, juntos, regresáis a Bryn Coedwig comunicándoos vuestras respectivas experiencias de aquel día Apunta el prisma en la Ficha Personal y, ve al 168.

88

Pierdes el asidero y, con un alarido, te precipitas hacia la muerte desde el borde del abismo Tu aventura finaliza aquí.

89

La cosa es enorme, como un óvalo encogido de unos dos metros y medio de largo. Se mueve emitiendo un espeluznante sonido como de succión, audible incluso por encima del estruendo de la cascada.

No tiene ni rastro de piezas bucales u ojos, solamente dos hileras de siniestros apéndices tentaculados en la parte posterior y un par de inquietos palpos en la parte delantera.

De esos palpos surgen dos chorros de una fétida sustancia viscosa que se estrellan cerca de ti. Parte de este líquido pegajoso te salpica y donde toca tu piel desnuda te escuece, la cosa extiende una trompa, similar a una rama, del interior de su hediondo cuerpo y empieza a escupir a mayor velocidad. ¡Este oscuro ser estaba al acecho y ahora pretende envolverte y tragarte al mismo tiempo!

¿Cómo actúas ante él? Si quieres usar el revólver, ve al 22.

Si prefieres emplear la sal. Ve al 64.

90

El alienígena tiene una Energía de 12 puntos.

Si el daño causado por tu disparo ha acabado con él. Ve al 256.

Si aún sigue vivo, ve al 119.

91

Nada más entrar en el recinto de la cantera, encuentras una pequeña locomotora enganchada a una fila de vagonetas para el transporte de carbón. Por primera vez en tres días descubres una máquina que todavía funciona. Pero aun te sorprende más lo que está ocurriendo más allá de las vagonetas. Te agachas precipitadamente y corres agazapado hacia el convoy; al llegar a él, te ocultas entre dos vagonetas A unos veinte metros por delante de ti, un grupo de aldeanos y mutantes está trabajando febrilmente en una grieta del muro de roca de la cantera. Bajo la extraña luz que se difunde por la cantera, los aldeanos muestran un rostro ceniciento, y un preocupante tinte verdoso que se añade a su palidez. Se mueven como autómatas parecen estar bajo el control de las criaturas alienígenas provistas de tentáculos.

De repente sin que notes ninguna señal audible ni visible de los extraterrestres los aldeanos y, los mutantes se retiran de la cantera y se ponen a cubierto tras unas losas de piedra. Los alienígenas también

se protegen, una vez están todos a cubierto se producen una serie de explosiones y la fachada de roca se desmorona a ambos lados de grieta.

Ve al 120.

[image]

92

La vagoneta rueda hacia el desfiladero de la cantera bajo el incesante estruendo de las explosiones de dinamita. Miras por encima del borde de acero de la vagoneta y ves a los alienígenas y a sus secuaces mutantes corriendo sobre tos fragmentos de roca, para contaros el paso. ¿Cómo reaccionas ante esta nueva amenaza?

¿Utilizas la vara del guerrero?, ve al 114.

¿O esperas que el deslizamiento por inercia de la vagoneta sea suficiente para abrirse paso entre aquellas criaturas? ve al 193.

93

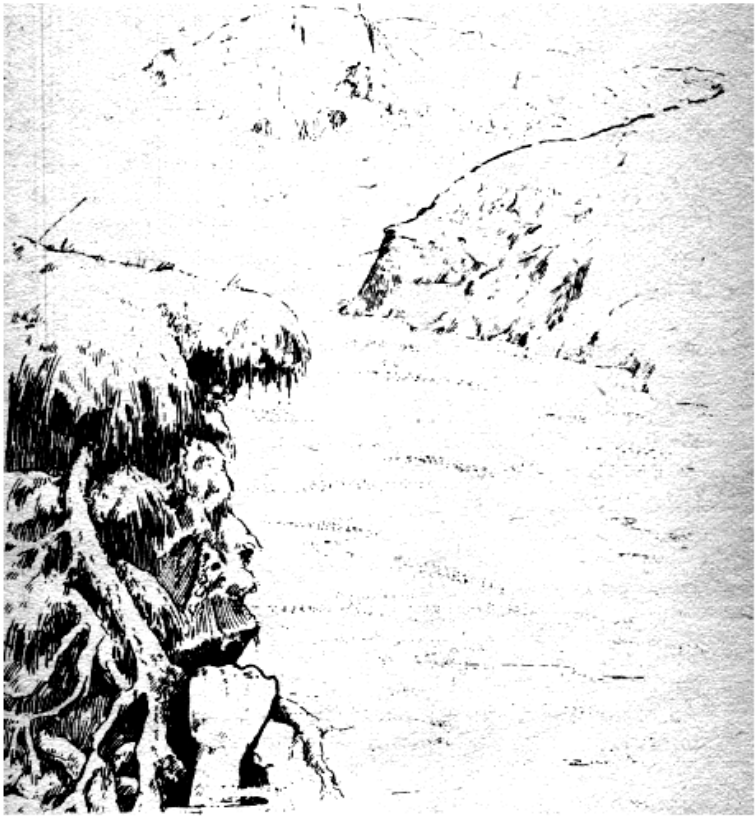
Pasas junto a los restos de la criatura y avanzas por el túnel Unos metros más adelante este va a da a una angosta cueva, que parece ser una gigantesca boca. Un fétido aliento cálido azota tu rostro. Debe de tratarse de la entrada de algún artefacto abominable.

¿Te arriesgas a entrar en la boca? ve al 76.

¿O das media vuelta y regresas apresuradamente a la caverna? ve al 184.

94

Permaneces un rato suspendido de las raíces, recuperándote, tras ello buscas la manera de volver al camino, te balanceas y consigues introducir un pie en una grieta Trepas hasta el borde del risco y te dejas caer junto al camino. Este esfuerzo te ha dejado bastante extenuado; pierdes un punto de Energía, ve al 134.



95

El mutante retrocede, tambaleándose, hasta la vagoneta La lámpara cae al suelo y se hace añicos, dejando la caverna sumida en tinieblas. Cuando se desvanece el retumbante eco de los disparos, oyes el sonido apagado de unos pies que corren hacia el oeste Luego reina el silencio.

Sacas la linterna del bolsillo y te aventuras a salir de tu escondrijo. El estrecho haz de luz muestra la vagoneta abandonada. No hay rastro de tu víctima ni de su compinche En el suelo de la caverna no hay manchas de sangre solo un pequeño montoncito de polvo que desprende un curioso olor a moho.

Reúnes tu valor y penetras en el túnel que se dirige hacia el este, ve al 138.

96

Te vistes apresuradamente con el mono de trabajo empuñas el revólver y abres la puerta del saloncito. El olor a carbón del hogar llega hasta ti, la única luz procede de los rescoldos del fuego casi apagado La casa está en silencio.

¿Inspeccionas la entrada? ve al 116.

¿O el comedor? ve al 164.

97

Has perdido 2 puntos de Resistencia. Ahora debes comprobar tu Destreza tira los dados y arriésgate a ser apresado por los tentáculos de la criatura.

Si consigues salir airoso, ve al 112.

Si fracasas, ve al 321.

98

Ahora ves la cosa tal y como es en realidad, una masa amorfa formada por los mismos extraños filamentos que pretenden asfixiarte. Se desplaza proyectando porciones de su cuerpo hacia delante, afianzándolas tras cada avance y luego contrayendo su mismo cuerpo sobre el nuevo punto de apoyo. El diabólico viento que inmoviliza sus presas emana del interior o de los costados de esta criatura cuyo cuerpo se disgrega en fragmentos que vuelan por los aires y dirigen hacia ti.

¿Sacas el revólver? ve al 108.

¿O le arrojas la dinamita? ve al 118.

99

Saltas por encima de la criatura, pero aterrizas mal y caes de bruces. Antes de que puedas incorporarte notas un gran peso que oprime tus piernas y las atenaza contra el suelo. Vuelves la cabeza y ves la ola de material viscoso que la criatura arroja sobre ti. Tu aventura ha terminado.

100

Corres aterrorizado hacia el refugio de una mansión en ruinas, pero eres demasiado lento. Los esqueléticos perros saltan sobre tu espalda y te derriban. Mientras luchas para liberarte de ellos, un jinete se inclina sobre ti con la lanza levantada. El dolor atraviesa tu pecho al mismo tiempo que la lanza.

—Únete a nosotros —te dice el jinete con un susurro—. ¡Estamos cazando almas!

Ahora eres otra alma perdida que se arrastrará sin rumbo por los desiertos del tiempo.

Le has fallado a Myriddin, peor aún, le has fallado a la humanidad.

Este es el final de la aventura para ti.

101

Una pavorosa visión se presenta ante tus ojos. Del agujero negro que fue la tumba de la nave viviente brota una columna de humo y fuego ¡Petrie-Smith ha destruido las minas! Una densa nube de humo negro se extiende por la cantera impidiéndote la visión de aquel destrozo. En ese momento oyes un trepidante rumor y el suelo empieza a temblar.

¿Se tratará de un nuevo terremoto? ¿Una nueva explosión? ¿O es que la nave extraterrestre ha iniciado el despegue? Un sudor frio te cubre l afrente cuando te percatas de la aterradora realidad, las explosión ha provocado el desmoronamiento de toda la pared de la cantera y con ella se ha derrumbado el dique de contención de las aguas de la represa Giras en redondo y echas a correr, pero un segundo después eres barrido por un torbellino de agua. Casi sin poder respirar eres arrastrado y volteado una y otra vez por las negras aguas, hasta que finalmente tu cabeza choca con una roca y pierdes el sentido. Ve al 136.

102

Tras un desayuno ligero, te preparas para salir hacia el Valle de la Cantera. Cuando estás retirando la mesa, antes de dejar la casa, Petrie-Smith te llama y te entrega dos bombas de queroseno. Anótalas en la Ficha Personal.

—Son unas armas muy peligrosas —insiste—. Pero pueden resultarte útiles.

Le das las gracias y sales de la casa. Te diriges hacia los escalones de piedra que conducen al Valle de la Cantera En el extremo superior empieza el sendero de carbonilla. Evidentemente, sería una locura tomar el desvío que se dirige a los barracones de los trabajadores, así que, una vez más, tomas el sendero que va a las minas. Ve al 373.

103

Tras ayudar a los aldeanos heridos a descender de la vagoneta en Bryn Coedwig, emprendes fatigosamente el regreso al Valle de la Cantera con la intención de volver a contemplar el escenario de la destrucción.

Caminas entre cascotes de roca triturada y charcos de agua humeante De repente divisas algo que brilla en la base de uno de los montículos de escoria. ¿Será acaso un cristal de cuarzo? ve al 87.

104

La niebla es una entidad viviente, hostil a todos los que intentan

atravesarla Es una manifestación de la Oscuridad Exterior, una fuerza que acecha en el Vacío Exterior, sedienta de la vida del mundo. La Oscuridad Exterior ha creado la niebla para ganar tiempo para sus siervos, que en este mismo momento se esfuerzan por escapar de una tumba que los ha retenido prisioneros durante miles de años. Debes estar prevenido contra esos sirvientes, pero también debes prevenirte contra el guerrero, porque en este mismo momento cabalga hacia aquí, ve al 147.

105

El pico se hunde en tu hombro y un latigazo de dolor recorre todo tu cuerpo. Resta 6 puntos de Energía a Si con ello queda reducido a cero, ve al 378.

Si no es así, puedes usar tu clava, ve al 202.

Si prefieres emplear los puños, ve al 38.

106

Apuntas cuidadosamente con tu revólver al mutante más próximo. La criatura se recorta nítidamente contra el halo luminoso de la lámpara. Aprietas el gatillo y una llamarada surge de la boca del cañón de la pistola.

El humanoide tiene una Energía de 10 puntos Puedes disparar todas las veces que quieras, anotando las balas que gastes en la Ficha Personal.

Si el humanoide sigue con vida, ve al 95.

Si muere, ve al 74.

107

Caes al suelo y el loco queda encima de ti. Alza el brazo, y en su mano sostiene un mortífero puñal Tira los dados y apela a tu Destreza.

Si tienes éxito, ve al 18.

Si fracasas, ve al 82.

108

No importa las veces que dispares pues tus balas no parecen tener el menor efecto sobre esta criatura, ve al 137.

109

Asomas la cabeza, con prudencia, por encima de tu escondite y contemplas a los aldeanos, que permanecen en pie a pocos metros del convoy la masa de la nave extraterrestre viviente se divisa al otro extremo de la cantera. Entonces aparecen varios alienígenas para supervisar las tareas de los humanoides que corretean alrededor y por encima de la nave, la cual te recuerda una inmensa babosa negra. Ante tus ojos, la nave empieza a elevarse y los mutantes son derribados de su lomo. Se oye un escalofriante rugido proveniente de

la máquina y una luz violeta y naranja surge de la parte posterior de la nave viviente ¡La roca se ennegrece y luego se funde! ¡Tras siglos de inactividad, la nave viviente vuelve a la vida!. Ve al 81.

[image]

110

La sombra se arrastra convulsivamente hasta tus pies y se enrosca en tus piernas. Con el presagio de un inminente desastre, empiezas a moverte hacia el molino. Pronto la oscura entrada se yergue siniestramente ante ti, y de ella surgen nuevos zarcillos que te arrastran hacia la caja reluciente, ve al 160.

111

La criatura yace ahora sin vida de sus heridas brota un líquido blanco y purulento con un olor ácido y repulsivo. Pasas alrededor de su repugnante masa, sin rozarla siquiera, y le apresuras a volver a la encrucijada de túneles.

¿Te diriges al sureste? ve al 200.

¿O al noroeste? ve al 140.

112

Saltas hacia atrás y consigues eludir los flagelantes tentáculos de la criatura. Aun así, has perdido un punto de Resistencia ¿Cómo vas a enfrentarte a este monstruo sin provocar la alarma en el Valle de la Cantera?

¿Utilizas las bombas de queroseno? ve al 143.

¿O intentas algo diferente? ve al 196.

113

Tu precario asidero a la vida se rompe con un ominoso ruido de la madera quebrada. Profieres un alarido entrecortado y caes al abismo agarrado aun a las raíces, ya inútiles.

Este es el final de la aventura para ti.

114

Sacas la delicada vara del bolsillo de tu chaqueta, las runas talladas a lo largo de su superficie brillan con un resplandor azul Una fiera alegría te domina, con un grito de triunfo, lanzas la vara contra los extraterrestres, la vara se transforma en una lanza llameante que cruza el cielo como un relámpago, dejando tras de sí una estela de humo ardiente.

Un viento helado azota la cantera, el trueno ahoga las explosiones y la

cantera se ve repentinamente sumida en tinieblas. Oyes el ladrido de los perros y el sonido de los cascos de dos caballos. Te vuelves hacia los aldeanos lleno de júbilo, pero sus lívidos rostros te indican que ellos no pueden oír ni sentir la llegada de los feroces cazadores. ¿Estarás soñando? Ve al 297.

[image]

115

Resollando y jadeando, los humanoides empujan la vagoneta, cruzan la caverna y desaparecen por el túnel que enfila hacia el oeste.

Permaneces agachado detrás del pilar hasta que el ruido de sus esfuerzos se hace inaudible, tras ello, te escabulles par el túnel en dirección al este. Ve al 138.

116

La puerta se abre con un crujido y tú te asomas para examinar el desierto recibidor, todo parece estar tranquilo. Das media vuelta, pero el ruido de unos pasos furtivos te inmoviliza en el sitio. Hay alguien al otro lado de la puerta principal. El picaporte gira y vuelve a su posición inicial con un chasquido. Luego reina un silencio enervante, solamente interrumpido por el golpeteo de la puerta que comunica el saloncito con el comedor.

¿Te quedas junto a la puerta principal? ve al 144.

¿O inspeccionas la puerta del comedor? ve al 265.

117

Uno de los cazadores yace inerte y tu clavas profundamente tu lanza en el costado del otro Un rugido estertóreo escapa de sus labios descompuestos y cae al suelo, arrastrando tu lanza con él. Sus cuerpos se desmadeja y disuelve, dejando solo una capa raída en su lugar Levantas la vista extenuad Los perros gimotean de miedo y las monturas de los jinetes se revuelven inquietas. Los helados ojos del guerrero se clavan en ti, y en ellos fulgura el odio.

—¡No puedes rechazar a los muertos! —grita, y alzando el brazo armado con la lanza, ¡la arroja sobre ti! No tienes tiempo de esquivarla, ve al 139.

[image]

118

Te pones en cuclillas e introduces un cartucho de dinamita en una grieta, Enciendes una de las cerillas y protegiendo la minúscula llama con las manos, la arrimas a la mecha. Esta empieza a chisporrotear y a consumirse. Te pones de pie de un salto y lanzas el explosivo hacia la criatura. Se produce un terrible fogonazo y eres proyectado hacia atrás

por la onda expansiva, intentas penosamente mantenerte erguido, pero la criatura ya está reuniendo de nuevo sus fragmentos. Ve al 137.

119

El extraterrestre agita sus tentáculos y una mancha incandescente empieza a formarse en la parte superior de su cuerpo. ¡Estás a punto de recibir una descarga de energía!

Tira los dados y comprueba la Mentalidad del alienígena (7).

Si tiene éxito, ve al 201.

Si no consigue acertarte con la descarga debes decidir la modalidad de tu ataque.

Si aún te quedan balas y quieres usar el revólver, ve al 146.

Si quieres probar con la dinamita, ve al 267.

Si prefieres emplear la vara, ve al 323.

Si no dispones de ninguna de estas armas, debes intentar huir de la cantera. Ve al 179.

[image]

120

El desprendimiento de rocas pone al descubierto parte de un objeto negro cubierto de polvo. Observas que los seres empiezan a contorsionarse y la cantera se ve repentinamente inundada por una intensa luz azul que surge cegadora del objeto, como el aliento abrasador de un dragón La luz se divide en una mirada de haces de diferentes colores rojo, naranja, azul y violeta acompañados por un agudo zumbido.

Al final los haces de luz se cortan con un chasquido audible, sientes una fuerte comezón en todo el cuerpo y te encuentras como atontado.

[image]

Los esclavos humanos se ponen en acción, impulsados por los alienígenas, y vuelven a excavar para liberar de su sepultura la nave viviente. Una protuberancia del cuerpo de uno de los extraterrestres empieza a brillar intensamente al instante siguiente una bola de luz orbita grácilmente hacia ti. Ve al 141.

121

Obstinadamente continúas empuñando la lanza, el fuego te abrasa las manos, y la vida empieza a huir de ellas Pierdes 2 puntos de Energía, tras ello, el fuego se extingue con la misma rapidez con que se produjo y la vida vuelve a tus manos. Te las frotas dolorido, antes de que te puedas recuperar empieza a soplar un viento sobrenatural que parece

surgir de las tinieblas. Ve al 75.

122

Has calculado mal el salto. Con un batacazo estremecedor, chocas contra el reborde del precipicio e intentas desesperadamente gatear hasta el nivel de la caverna. Estás resbalando hacia un destino final Tus manos tantean frenéticamente en busca de un asidero entre las piedras caídas en el suelo del túnel, mientras intentas encontrar un punto de apoyo para tus pies en la pared de la grieta Tira los dados y comprueba tu Fuerza.

Si consigues resistir, ve al 361.

Si no lo logras, ve al 88.

123

Fallas el golpe. El mutante se ha movido hacía un lado y tú te golpeas con gran fuerza contra el canto de la vagoneta, Resta 2 puntos a tu Energía.

Si con ello queda reducida a cero, ve al 378.

En cualquier otro caso, ve al 162.

124

Varias preguntas acuden a tu mente, y Myriddin parece captarlo.

La cacería ya está en marcha —dice alzando los brazos.

Solo tienes tiempo para una pregunta.

¿Le preguntas cuál es la naturaleza delta niebla que rodea el valle de Bryn Coedwig? ve al 104.

¿O cuál es el gran mal que merodea por el valle? ve al 47.

¿O quién era el suplantador que te esperaba emboscado en el camino hacia la casa de Petrie-Smith? ve al 26.

125

Petrie-Smith regresa para confirmar que la casa está libre de amenazas.

Le expones tus conclusiones y él busca asiento cansado.

—¿Sabes? —dice al fin, la criatura del recibidor me ha recordado al viejo Ivor Jones: ambos caminaban de la misma extraña manera, Jones trabajaba en la cantera, y, si él enloqueció de terror en las minas, parece razonable suponer que a muchos de los hombres que también trabajaban allí, sí no a todos, puede haberles ocurrido lo mismo.

Petrie-Smith hace una pausa para sacar su pipa y prosigue:

—Sin embargo, lo que más me preocupa es por qué esos mutantes han atacado la casa. Si hubiesen querido matamos podrían haber esperado a que saliéramos por iniciativa propia Cuanto más pienso en ello, más extraño me parece, pero hay una cosa segura, lo de esta noche ha sido un trabajo apresurado—. Enciende una cerilla y la arrima a la cazoleta de su pipa, seguidamente empieza a dar grandes chupadas. —Voy a aventurar una suposición quizá pretendían secuestrarnos, pero no tengo ni la más remota idea de por qué querrían hacer una cosa así, tal vez una visita al Valle de la Cantera, por la mañana nos ayude a aclarar el misterio.

Tras ello Petrie-Smith se sumerge de nuevo en un profundo silencio y juntos esperáis la llegada del amanecer, ve al 102.

126

La vagoneta corre a mayor velocidad de lo que esperabas, y tú, en lugar de caer de pie, ruedas por el suelo, El dolor sacude tu cuerpo y las afiladas rocas que cubren el suelo resquebrajado se clavan en tu pecho. Después, la negra cortina de agua te engulle y arrastra, haciéndote dar tumbos por el fondo hasta que ya no te queda aire en los pulmones.

Este es el final de la aventura para ti.

127

La criatura se bambolea ebriamente a un lado del túnel y al fin se desploma.

Sus tentáculos se convulsionan momentáneamente y luego se relajan Un líquido de olor nauseabundo rezuma de sus heridas.

Ahora puedes volver a la caverna, ve al 184.

O seguir avanzando por este túnel, ve al 93.

128

La vagoneta ha adquirido ya cierta velocidad cuando te vuelves para ayudar a los aldeanos a expulsar al segundo mutante Tres de los hombres están heridos, y cuatro han muerto. ¡Pero tu plan ha dado resultado!

Te arrodillas para auxiliar a un herido, pero en ese momento una explosión hace vibrar el aire Vuelves la cabeza para observar la cantera y ves nubes de humo y vapor que se elevan hacia el cielo mientras que a gran cascada de agua surge del desfiladero y se precipita por la cantera, arrastrándolo todo consigo ¡La dinamita de Petrie-Smith debe de haber hecho saltar el muro de la represa!

El aire empieza a llenarse de un lamento de dolor y, entre el humo y el vapor vislumbras un gran objeto negro que se eleva sobre la colina El gemido se hace más agudo y la nave viviente sale disparada hacia el firmamento.

De repente una parte de ella se desprende y la nave empieza a cabecear avanza a la deriva por encima del valle hasta que se estrella contra la ladera de la montaña opuesta produciendo un alud de tierra y rocas que la sepultan. Acabáis de ser testigos de la destrucción de la nave viviente alienígena. Ve al 103.

129

Debes vencer a estos dos mineros mutantes sea como sea.

¿Utilizas el revólver y te arriesgas a alertar a otros horrores que pueda haber en la mina? ve al 106.

¿O prefieres emplear tu clava y confiando en un ataque inesperado y decisivo? ve al 224.

130

El loco se te echa encima con un aullido e intenta hacerte caer. Compara su Fuerza (9) con la tuya en la Tabla de Combate.

Si te supera, ve al 107.

Si no lo consigue, ve al 61.

131

Para tu sorpresa los guardianes de la cantera no prestan el menor interés al convoy, ocupados con el cambio de agujas, la locomotora penetra en el desfiladero Tras efectuar algunas pruebas con los complicados mandos descubres el freno y consigues detener la locomotora en la vía muerta donde la encontraste ayer por primera vez, ve al 109.

132

Aterrizas con precisión al otro lado del precipicio, pero tus huesos crujen por el impacto. Una lluvia de piedras se abate hacia las tinieblas entre chasquido y chasquido. Te vuelves y sigues avanzando por el túnel, que ahora tuerce hacia el noroeste Al poco rato llegas a una nueva intersección, ve al 68.

133

Conduces a los aldeanos hasta el desfiladero con un grito triunfal Mientras corres, oyes un sonido vibrante y profundo que empieza a

mezclarse con el interminable redoble de las explosiones de dinamita.

¿Corres al lado de los aldeanos? ve al 83.

¿O te detienes a mirar otra vez hacia la cantera? ve al 101.

134

Te pones en pie trabajosamente y avanzas dando traspiés, hasta que repentinamente sales de la niebla Frente a ti, el camino desciende serpenteando entre elevados setos naturales y se dirige a un pacífico valle, detrás de ti permanece la niebla sobrenatural completamente quieta no parece verse afectada en absoluto por la brisa que corre por el valle la única iluminación procede de la luna llena, a buena altura sobre el horizonte. Entonces reparas en que la luna no debería estar tan alta, al fin y al cabo, te internaste en la bruma cuando el sol apenas se estaba poniendo. Consultas tu reloj de bolsillo y descubres que se ha parado a las seis y diez, y, por mucho que lo intentas no consigues que vuelva a funcionar.

Sigues caminando, perplejo, entre las sombras irregulares que proyectan los setos, rodeado por el murmullo de las hojas y el susurro del viento. Tu mente empieza pronto a hacerte extrañas jugarretas. Imaginas que alguien o algo camina, al mismo paso que tú, al otro lado de los matorrales de tu izquierda Oyes el estallido de una rama al quebrarse y te detienes a escuchar, pero solo el viento y las hojas perturban la tranquilidad del valle.

¿Te adelantas e investigas si hay algo detrás del seto? ve al 158.

¿O sigues tu camino apresuradamente? ve al 176.

135

Mientras Petrie-Smith registra el resto de la casa, reflexionas sobre los acontecimientos de esa noche La deformidad de los mutantes era similar a la que afectaba a las criaturas que encontraste en la mina.

¿Qué extraño poder es capaz de deformar el cuerpo de un hombre y transformarlo en un monstruo tan maligno? Si has utilizado el revólver recientemente, aprovecha este respiro para recargarlo Anota, en la Ficha Personal, que ahora tienes de nuevo seis balas. Ve al 125.

136

Despiertas en casa de Petrie-Smith, justo en el momento en que el médico se dispone a marcharse Has recuperado toda tu Energía y tu Resistencia. Petrie-Smith te cuenta, excitado, que has estado inconsciente durante tres días. El ataque a la cantera fue todo un éxito.

No ha habido noticias de los extraterrestres desde que la represa se desbordó, y la vida está volviendo a la normalidad en el pueblo.

Al día siguiente le despides de Petrie-Smith y de Lucy Cuando estrechas la mano de Petrie-Smith, este desliza en la tuya un extraño objeto. Bajas la mirada y descubres un curioso prisma de cristal.

—Es un pequeño recuerdo, pensé que te gustaría conservarlo. Lo encontramos a tu lado, lejos de la cantera.

Petrie-Smith sonríe y tú le das las gracias por el regalo. Anota este objeto en la Ficha Personal.

El carruaje del cartero, tirado por un pequeño pony, te lleva de nuevo hasta Corris, donde tomas un tren que te deja en Londres, ve al 238.

137

Grandes porciones de tejido vivo vuelan hacia ti en la penumbra, intentas desprenderte de esta materia repugnante, pero es terriblemente pegajosa, notas que te cuesta cada vez más moverte, las fibras envuelven tu cuerpo mientras furiosas ráfagas de viento te envían más materia, comprendes que eres hombre muerto, víctima de la bestia del viento. Tu aventura finaliza aquí.

[image]

138

El túnel avanza en suave pendiente junto a una pila desordenada de puntales cortados recientemente, Más adelante divisas una radiación luminosa y pronto te encuentras ante la entrada de una caverna espectralmente iluminada. Ve al 163.

139

Sin embargo, la lanza se detiene en pleno vuelo y cae al suelo inofensivamente. Entre los cazadores y tú se interpone la figura encapuchada de Myriddin, tiene el brazo levantado y contiene al guerrero con la palma abierta.

—Has sido vencido y debes someterte a los dictados del destino.

—¡Quédate ahí y espera mis órdenes!

Tras ello Myriddin se vuelve hacia ti.

—Estos valles se encuentran bajo la sombra de la Oscuridad Exterior, y este combate iba destinado a comprobar si eres capaz de enfrentarte a solas con un horror como este Con esta victoria me has demostrado tu valor, y ahora tengo la obligación de darte a elegir entre dos alternativas Puedes marcharte, si así lo deseas, en cuyo caso te devolveré a las tierras que se extienden más allá de la niebla, o puedes aceptar combatir contra los terrores de la Oscuridad Exterior y

permanecer en estos valles Qué opción eliges?

Si decides quedarte, ve al 194.

Si prefieres marcharte, ve al 167.

140

Del techo de este túnel cuelgan unas estalactitas fabulosas que te obligan a hurtar el cuerpo y sortearlas para seguir adelante. A medida que avanzas adviertes que la temperatura va aumentando ligeramente Quizá estés ya cerca de la superficie.

Al frente vislumbras un rayo de luz deberías de estar saliendo por fin de las cavernas, ve al 190.

[image]

141

La esfera llameante planea sobre las vagonetas de carbón y explota al tocar el suelo, esparciendo peligrosas esquirlas de roca en todas de direcciones. Tira 1D6:

Si sacas de 1 a 3 sufres un perjuicio de un punto en tu Energía. Si sacas un 5 o un 6 sufres un perjuicio de 2 puntos en tu Energía. Si este perjuicio reduce tu Energía a cero, tu aventura termina aquí.

En cualquier otro caso, ve al 153.

142

Das un salto en el aire y aterrizas sano y salvo echas a correr inmediatamente hasta la pared del desfiladero y empiezas a escalar por la rocosa superficie. Pero no eres bastante veloz para escapar de las negras aguas que te arrancan de la pared de roca y te arrastran hasta el fondo, ve al 67.

143

Trepas hasta la orilla del torrente ayudándote con brazos y piernas tras unos segundos consigues saltar a la terraza situada inmediatamente por encima de la criatura, una vez allí, tomas una bomba de queroseno y la arrojas en cuanto la criatura detiene su avance reptante justo debajo de ti. Tira el dado y comprueba tu Destreza.

Si tienes éxito, ve al 155.

Si fallas, ve al 217.

144

La grava del exterior cruje nuevamente bajo unos pies, escuchas un murmullo apagado al otro lado de la puerta, el cual cesa bruscamente

al mismo tiempo que la puerta recibe un golpe de una fuerza brutal que hace que salten algunas astillas, afortunadamente los cerrojos resisten.

¿Avanzas hasta la puerta y desafías a los intrusos? ve al 156.

¿O permaneces dónde estás, listo para abatir a tiros a cualquiera que intente invadir la casa? ve al 172.

[image]

145

En cuanto el primer mutante aparece por el borde de la vagoneta, le asestas un mazazo demoledor con ambos puños. La criatura profiere un ronco gemido y cae al suelo, el pico de minero resuena metálicamente al chocar contra el suelo de la vagoneta.

—¡Coja esa arma! —le gritas a uno de los aldeanos—. ¡Y luche hasta la muerte! Detrás de ti cae algo con un sonido apagado, ve al 280.

[image]

146

Te agachas y sacas el revólver encañonar al alienígena Puedes disparar todas las veces que es, acordándote de tiras los dados cada vez para comprobar tu Destreza y tu puntería.

Tacha las balas que emplees de la Ficha Personal, calcula el perjuicio que le causes al extraterrestre y luego, ve al 90.

147

Cuida bien de mi lanza dice Myriddin su punta está encantada, y constituye tu única oportunidad de derrotar a los muertos.

Para utilizar la lanza, tienes que tirar los dados y comprobar tu Destreza. Anota los siguientes datos en la Ficha Personal Lanza Encantada 1D6 + 2. Cada vez que consigas alcanzar un blanco con ella, le infligirás a tu adversario un perjuicio en su Resistencia equivalente a la puntuación que saques con un dado (1D6) más 2 puntos, ve al 3.

[image]

148

El mutante se escabulle hacia un lado esquivando tu golpe. ¡El bastón se hace astillas contra el canto de la vagoneta! Tacha esta arma de la Ficha Personal. Ve al 162.

149

El túnel se interna aún más, bajo la montaña. Avanzas a tientas, primero hacia el noreste y luego hacia el noroeste, cada vez a mayor

profundidad. Al llegar a un desvío, percibes el rumor de una cascada y al poco rato te encuentras frente al umbral de una caverna.

Si deseas explorar esta gruta, ve al 375.

De lo contrario, deberás regresar a la encrucijada y dirigirte al noroeste, ve al 140.

O al sureste, ve al 200.

150

Un extraño viento sobrenatural empieza a soplar a ráfagas entre las ruinas del pueblo, impidiéndote avanzar hasta el roble, mezclados con el rugido del viento, oyes los ladridos de los mastines y el frenético redoble de los cascos de los caballos. Aterrorizado, te percatas de que vas a ser atrapado por los feroces cazadores a campo descubierto.

Anota, en la Ficha Personal, que no permaneces junto al roble, ve al 75.

151

El pico hiende el aire por encima de tu cabeza y se clava en otro mutante que trepaba a la vagoneta por detrás de ti Con un gruñido de rabia, el mutante contra el cual estás luchando empieza a forcejear para recuperar su pico.

¿Aprovechas la ocasión para abalanzarte sobre él? ve al 295.

¿O trataras de golpearle? ve al 138.

152

¿Todavía te quedan balas? Si no es así, descarta el arma, ve al 38.

Si aun puedes usar el revólver, dispara las veces que quieras. Tira los dados y comprueba tu Destreza para cada tiro, y luego calcula el perjuicio total ocasionado por las balas (2D6 para cada una) Resta esta puntuación de la Energía del mutante (12).

Si consigues eliminarlo, ve al 240.

Si fallas, o no logras matarlo, ve al 162.

153

Evidentemente, ¡aquí no eres bien recibido! Una segunda esfera revienta el costado de la locomotora, que deja escapar un gran chorro de vapor Un segundo se forma una gran nube que tú aprovechas para echar a correr protegido por la nube en dirección al estrecho desfiladero por dónde se sale de la cantera.

No puedes impedir chocar contra el hombre que te esperaba emboscado en la ladera de la colina ¡de algún modo, sigue con vida!

A pesar de que vuestra lucha anterior parece haberlo debilitado, el hombre consigue agarrarte Una ojeada por encima del hombro te confirma que los guardianes alienígenas se apiñan a la entrada del desfiladero. ¿Eres capaz de librarte del hombre y escapar de las descargas de energía de los extraterrestres? Compara tu Fuerza con la del hombre (7) en la Tabla de Combate.

Si le vences, ve al 178.

Si no es así, ve al 198.

[image]

154

Al despertar, te encuentras tumbado en el suelo húmedo y frío de la caverna, sumido en la más profunda oscuridad. Has debido de desmayarte tras la visión de aquellos ojos inhumanos. Pierdes 2 puntos de Resistencia. Te pones en pie cautelosamente y sacas la linterna del bolsillo El estrecho haz de luz revela que la caverna está desierta. Armándote de valor echas a andar por el túnel del cual surgió la terrorífica visión Avanzas en dirección al este, ve al 138.

155

La bomba aterriza cerca de la criatura, estalla y se inflama con una reconfortante llamarada, ahora es el momento de terminar con ella sin dificultad. Mientras la criatura retrocede entre las llamas, intentas hacer rodar una enorme roca y dejarla caer sobre ella. Compara tu Fuerza con el peso de la roca (9) en la Tabla de Combate.

Si consigues arrojarla, ve al 177.

Si no lo logras, ve al 217.

156

Avanzas decidido hacia la puerta.

—¿Quién anda ahí? —gritas, pero nadie te responde.

El silencio se hace más insoportable a cada segundo que pasa.

Furioso, empiezas a descorrer los cerrojos para averiguar quién hay fuera, pero, en ese momento, ¡la puerta cruje bajo un nuevo golpe tremendo!

Presa del pánico, disparas dos veces contra la puerta. Tacha dos balas de la Ficha Personal Hasta tus oídos llega un débil gemido; luego oyes unos pasos que se alejan y algo que se desploma al otro ese instante, ¡la puerta de la cocina se abre violentamente y una pálida figura salta sobre ti! ve al 337.

[image]

157

La criatura emite una serie de sonidos gorgoteantes y empieza a frotar su hocico contra algunos pedruscos cercanos, pero no consigue arrancarse el bastón y pronto van cesando sus convulsiones. Has conseguido anular a la bestia, pero no puedes recuperar tu preciosa clava. Tacha este objeto de la Ficha Personal. Ve al 133.

158

Empuñas tu clava con firmeza y das unos pasos hasta los matorrales.

—¿Quién está ahí? —gritas.

Hurgas entre el follaje con el bastón y experimentas un gran sobresalto ¡un hombre irrumpe de la maleza! ve al 199.

159

La criatura se precipita contra ti e intenta derribarte.

Compara su Fuerza (10) con la tuya en la Tabla de Combate.

Si pierdes, ve al 170.

Si ganas, ve al 32 de nuevo, pues tienes otra oportunidad para desembarazarte del lodo.

[image]

160

Al inclinarte para recoger la caja, observas que tu lanza brilla con un resplandor dorado, ¡como si quisiera prevenirte! Dejas la caja, empuñas la lanza firmemente y examinas las sombras a tu alrededor en busca del oscuro ser que habita en el siniestro molino. Ve al 197.

161

Haces una finta y saltas de pedrusco en pedrusco por encima del mar de hongos. El extraño viento se agarra a tus ropas, vuelves la cabeza para echar un vistazo por encima del hombro y ves que la convulsa criatura te persigue Aprietas el paso saltando de roca en roca la boca de un túnel se abre ahora ante ti. Ve al 173.

162

Emitiendo un terrible rugido el mutante trata de golpearte con el pico.

Tira los dados y comprueba tu Destreza para saber si puedes esquivar el golpe.

Si lo consigues, ve al 151.

Si no lo logras, ve al 105.

163

La caverna está iluminada por el verdoso resplandor despedido por

una alfombra de hongos. Si deseas explorar esta caverna tienes que acercarte a los hongos fosforescentes, ve al 174.

También puedes utilizar la vía férrea a modo de puente, ve al 227.

164

Una ráfaga de aire frio te abofetea cuando abres la puerta del comedor, debe de haber una ventana abierta lo que significaría que el intruso podría haber penetrado en la casa, ve al 215.

165

Retrocedes unos cuantos pasos, das media vuelta y corres por el túnel. Al llegar al borde de la grieta, saltas con todas tus fuerzas por encima del abismo Tira los dados y comprueba tu Destreza.

Si tienes éxito, ve al 132.

Si fallas, ve al 122.

[image]

166

Indicas a gritos a los aldeanos que sigan tu ejemplo y recoges una pesada roca, que lanzas contra la bestia. Un momento después la bestia es bombardeada por una andanada de rocas y pronto retrocede torpemente y se retira bordeando la cantera, ve al 133.

167

Estás sentado frente a tu escritorio en Londres. Te encuentras en plena forma y tanto tu Energía y tu Resistencia ya han recuperado sus niveles máximos, Ante ti hay una carta de Petrie-Smith y, al abrirla… te encuentras de nuevo en el principio. Evidentemente, ¡no es posible resistirse a los dictámenes del destino!

168

Te quedas otros cuatro días en casa de Petrie-Smith, ayudando a los aldeanos y explorando los valles en busca de alguna huella de los extraterrestres, Durante este tiempo recobras toda la Energía y toda la Resistencia perdidas Al quinto día decides que ya es hora de emprender el regreso, así que por la mañana te despides afectuosamente de Petrie-Smith y de Lucy.

El carruaje del cartero tirado por un pequeño pony, te lleva de nuevo hasta Corris, donde tomas un tren que te deja en Londres, ve al 238.

[image]

169

No consigues expulsar al humanoide de la cabina Por el contrario la criatura se revuelve contra ti, obligándote a soltarte de la barandilla, ambos rodáis por el suelo. Tú te llevas la peor parte y pierdes el sentido. No eres rival para tu inhumano adversario.

Este es el final de tu aventura.

170

La criatura avanza lentamente hasta cubrir tu cuerpo y empieza a absorberte. Tu aventura termina aquí.

171

Una intensa sensación de frio recorre tu cuerpo, tu mente empieza a dar vueltas y te desplomas sobre el suelo cubierto de hojas.

Este es el final de la aventura para ti.

172

Mientras apuntas tu arma hacia la puerta, sientes como algo está invadiendo tu mente Se apodera de tu sistema nervioso y del centro motor que controla tus movimientos, lentamente empiezas y desplazarte hacía la puerta incapaz de detener tu maño empiezas a descorrer los cerrojos mientras intentas desesperadamente resistirte a la fuerza que te obliga a cometer semejante locura Tira los dados y comprueba tu Mentalidad.

Si triunfas, ve al 191.

Si fracasas, ve al 302.

[image]

173

Te precipitas hacia la oscuridad de la mina La luz de tu linterna rebota frenéticamente contra las paredes las sombras se abalanzan sobre ti y el viento tira de tus hombros. Corres para salvar tu vida, adviertes que el túnel se bifurca más adelante.

Puedes desviarte hacia el norte, ve al 344.

O puedes girar al oeste, ve al 192.

174

Allá donde tus pies aplastan los hongos se encienden destellos fosforescentes de un color verde enfermizo, creando una especie de limo verde en el cual comienzas a hundirte, rápidamente tu pie desaparece bajo ese limo, desesperado intentas retroceder, pero el limo se enrosca alrededor de tu tobillo Intentas liberar tu pie pero por mucho que tiras a materia verde te retiene y un hedor sofocante

empieza a surgir del lodo, ve al 195.

175

Los mastines de la implacable partida de caza saltan tu alrededor. Se adelanta uno de los fantasmagóricos guerreros.

—¡Únete a nosotros, extranjero somos cazadores de almas! —dice con una voz de ultratumba, una risa sepulcral resuena en tus oídos.

Ahora eres ya otra alma más que se arrastrará sin rumbo por los desiertos del tiempo.

Tu aventura ha llegado a su fin.

176

Aceleras el paso y te preocupas por mantenerte en el centro del camino alejado de los oscuros arbustos El ruido de tus pisadas ahogando cualquier otro llena el frio aire de la noche. Una nube cruza por delante de la luna y deja el camino sumido en sombras De súbito te detienes una violenta conmoción sacude un seto a tu izquierda y oyes una tos áspera. La luz de la luna baña de nuevo la calzada y ves que ante ti hay una forma oscura, ve al 199.

177

El pedrusco rueda perezosamente hasta el borde de la terraza, con un ruido de rocas trituradas, y cae encima de la criatura. Se produce un horripilante silbido que indica que la vida del ser se está apagando sus

tentáculos se agitan débilmente y un líquido nauseabundo, negro y con un malsano olor, se desliza por la piedra, ve al 274.

178

Apelando a todas tus fuerzas consigues voltear al hombre de modo que se interponga entre tú y los alienígenas. Una descarga de energía hace estallar las rocas a tu derecha y un fuerte dolor atraviesa tu brazo.

Pierdes un punto de Energía Una segunda descarga se estrella contra la espalda de tu adversario bañándoos a ambos con una intensa luz blanca El hombre grita y se desploma mente El olor a carne chamuscada invade tus narices Echas a correr por el camino y sales de la cantera, ve al 218.

179

Corres frenéticamente en zigzag mientras cruzas la cantera alejándote de las descargas de energía del extraterrestre, Te precipitas por el desfiladero, pero allí te topas con una masa blanda que te rechaza Al caer al suelo notas una vaharada de aire fétido que te envuelve sofocándote.

Miras por encima del hombro para ver una cosa enorme hinchada, con el aspecto de una gigantesca calabaza que se cierne sobre ti.

Un segundo después eres succionado por ella.

Tu aventura finaliza aquí en el estómago de un monstruo extraterrestre.

180

Forcejeas para desprender un fragmento de roca de la pared del túnel y lo dejas caer por la abertura Oyes unos breves chasquidos seguidos por el silencio, empiezas a contar uno dos tres cuatro al llegar a veintisiete oyes un débil chapoteo que resuena como un eco. Sin ninguna duda la grieta tiene una profundidad enorme.

A la pálida luz de la linterna apenas alcanzas a divisar el otro lado de la hendidura y el túnel que serpentea en la distancia.

Te enfrentas a una única elección:

Efectuar un salto prodigioso sobre el vacío, ve al 165.

O volver a la caverna, ve al 221.

181

Abres la bolsa con dedos torpes y de su interior brotan destellos metálicos En ella encuentras los restos momificados de un mendrugo de pan y de lo que posiblemente había sido una loncha de queso.

Hay también otros tres objetos una frágil bolsa de papel satinado a prueba de grasa, y dos botellas una verde y la otra negra.

[image]

La bolsa de papel contiene una sustancia que parece sal común lo cual confirmas inmediatamente probando una pizca, la botella verde debió de tener en otro tiempo un tapón de corcho que con los años se ha desmigajado y el contenido naturalmente se ha evaporado hace mucho, en cambio la botella negra lo tiene de cristal, sujeto al cuello mediante un alambre de cobre, deslizas cuidadosamente el alambre, sacas el tapón te acercas la botella a la nariz, inmediatamente la retiras con un gesto brusco: ¡contiene ácido sulfúrico!

Si quieres conservar estos objetos, anótalos en la Ficha Personal.

Ahora regresa a la encrucijada.

Puedes dirigirte al noreste, ve al 149.

O al noroeste, ve al 140.

182

Dejas caer la lanza, que instantáneamente se eleva por los aires impulsada por un viento sobrenatural alejándose entre las ruinas mientras gira vertiginosamente. Ahora estás desarmado, ve al 75.

183

Das un salto al frente agarras al mutante por las piernas e intentas arrojarlo por la borda. Compara tu Fuerza a con la del mutante (7) en la Tabla de Combate.

Si le vences, ve al 327.

Si eres derrotado, ve al 268.

184

Te alejas vacilante por el extraño túnel, con las sienes martilleándote conforme te acercas a la caverna, sientes una refrescante ráfaga húmeda y cálida que sopla hacía ti por todo el túnel. Ve al 71.

185

Petrie-Smith mira en derredor y, con un gesto, dirige tu atención hacía una pesada mesa. Entre los dos, la arrastráis por la habitación y con ella apuntaláis la puerta bloqueando así la entrada El recibidor está ahora temporalmente seguro Petrie-Smith recorre el resto de la casa para comprobar que todo está tranquilo. Ve al 135.

186

Introduces la clava con precisión entre las fauces del monstruo e hincas profundamente el extremo con punta. Luego haces palanca desde la empuñadura hasta que fuerzas a la criatura a abrir la boca. Pero, ¿funcionara tu estrategia?

Compara la Fuerza de la bestia (10) con la resistencia natural de tu bastón (7) en la Tabla de Combate.

Si la criatura consigue quebrar la clava, ve al 245.

Si no lo consigue, ve al 157.

187

Mientras desciendes por el margen un peñasco se estrella contra el sucio suelo a tu lado, te vuelves rápidamente para ver cómo un hombre que se abalanza sobre ti.

—¡Muerte a los extranjeros! —ruge con los dientes apretados.

Debes enfrentarte a un loco. Tira los dados y comprueba tu Destreza.

Si tienes éxito, ve al 359.

Si fracasas, ve al 130.

188

El extraño anciano lleva una túnica y posee un pelo blanco y largo sin decir una palabra te guía hasta un pueblo en ruinas y se detiene bajo un roble viejo y retorcido, volviéndose hacia ti el anciano dice:

—Durante siglos, yo, Myriddin, he estado durmiendo bajo las colinas de Gales en espera de un tiempo de necesidad Ese tiempo ha llegado al fin, y te he elegido a ti como campeón. Un gran mal acecha en el

valle de Bryn Coedwig y amenaza el mundo de los hombres.

Nosotros estamos ahora en las tierras fronterizas que separan el reino de los vivos del de los muertos, a los durmientes, de los que velan.

Ahora voy a convocar a los espíritus de guerreros muertos hace mucho tiempo para una cacería implacable que tal vez pueda servirte en los momentos comprometidos Si fracasas, su botín será tu mismísima alma.

Espera a los cazadores bajo este roble, pues es un lugar consagrado con un símbolo de protección.Myriddin te tiende su gran lanza y da media vuelta, dispuesto a marcharse.

¿Te atreves a interrumpir el sueño con una pregunta? ve al 124.

¿O sencillamente aceptas tu fantástica misión? ve al 147.

189

Haces perder el equilibrio a tu adversario con un brusco tirón y lo echas de la cabina. Un rápido vistazo al cuerpo, grotescamente doblado y a su lengua, colgante te convence de que el humanoide se ha roto el cuello, En ese momento ya estás al alcance de la vista de los guardianes de la cantera y tienes que ocuparte de la locomotora. Ve al 131.

190

Corres apresuradamente hacia la luz, pero, casi de súbito se apaga con un último destello y las tinieblas dominan las grutas. Te detienes y escuchas atentamente, pero ningún sonido turba el silencio.

Aguzas el oído y el corazón empieza a latirte apresuradamente estás seguro de que algo te espera en el túnel más adelante, ve al 213.

191

Tu voluntad se debate contra la fuerza que te está controlando. Poco a poco se va formando en tu mente la imagen de una criatura provista de gruesos tentáculos, y, cuanto más te concentras en la imagen, más débil se vuelve la fuerza alienígena, finalmente quiebras la voluntad del extraterrestre y logras asegurar el cerrojo con un solo gesto. Retrocedes tambaleándote cuando de repente, la puerta de la cocina se abre y una pálida figura salta sobre ti, ve al 337.

192

Corres por este túnel y sales repentinamente a una pequeña cueva. Enfocas la linterna hacia arriba, con desesperación en busca de una vía de escape; entre las sombras danzantes vislumbras un tramo de escalones tallados en la roca, ve al 211.

193

A cada segundo que pasa la vagoneta va adquiriendo mayor velocidad. Sin embargo, los mutantes se han apostado ya junto a la vía y en los flancos de los extraterrestres relucen las explicitas manchas blancas que preceden a un ataque con descargas de energía. Gritas a los aldeanos que se agachen y tú mismo encoges la cabeza tras la plancha de acero de la vagoneta en espera del impacto, ve al 223.

194

Tu decisión es recibida con un silencio interrumpido solamente por el lloriqueo de los perros y el gemido del viento. Finalmente, Myriddin te habla.

Desde los tiempos anteriores a la llegada del hombre a estas tierras, un horror indefinible ha morado bajo estos valles. No existe la menor duda de que procede de la Oscuridad Exterior, pero la razón por la cual llegó hasta aquí, o cómo quedó enterrado, es un misterio. Si todavía estuviese sepultado difícilmente podría turbar la paz de estas tierras, pero las excavaciones los s humanos han abierto una brecha en su prisión ¡Y ahora el horror ha despertado!, peor aún, ¡sus poderes y sus siervos han demostrado ser demasiado poderosos para que pueda

controlarlos alguien como yo! En este preciso instante está destruyendo progresivamente todas las cosas vivas de los alrededores en su intento de escapar de su tumba.

Mi tiempo junto a ti se está agotando, pues ni yo mismo puedo sobrepasar las barreras del tiempo y la niebla durante mucho tiempo. Debes impedir que el horror escape, y tienes que destruirlo en estos valles. Porque, si consigue liberarse completamente, sembrará el pánico y la destrucción por todo el mundo Pera no te enfrentaras a él sin ayuda.

Myriddin introduce una mano en un pliegue de su capa y extrae una curiosa vara con caracteres rúnicos tallados en su superficie inmediatamente, los jinetes retroceden acobardados y su jefe deja escapar un silbido de indignación Myriddin te tiende la vara.

—Tiene el poder de convocar esta partida de caza en tu ayuda, pero solo podrás usarla una vez —te dice. Ve al 216.

[image]

195

Debes tirar los dados y comparar tu Fuerza con la del lodo (6), si quieres librarte de su terrible dominio. Si no lo consigues, réstate un perjuicio de 2 puntos a tu Energía a causa de los vapores venenosos.

Repite este procedimiento hasta que consigas quedar libre (ve a 210).

Si no logras extraer el pie antes de que tu Energía se reduzca a cero.

Tu aventura finaliza aquí.

[image]

196

Saltas desde la roca y te agarras al tronco de un árbol para descolgarte hasta la orilla del torrente Subes corriendo por la orilla y brincas hasta la terraza situada inmediatamente por encima de la criatura Una vez allí, arrancas un gran peñasco y lo arrojas sobre la criatura que se está deslizando hacia ti.

Tira los dados y comprueba tu Destreza.

Si sales triunfante, la roca aplasta a la criatura y le provoca un perjuicio de 2D6 a su Energía (12).

Si fallas, y si ella sigue con vida, ve al 217.

Si la matas, ve al 274.

197

A tu derecha vislumbras una mancha oscura que parece flotar en el aire. Mientras la observas, la burda masa empieza a delinear una forma imprecisa que gradualmente, va convirtiéndose en la figura de un viejo de una delgadez repugnante La frente del espectro aparece surcada por arrugas, como meditabunda, el ser mira fijamente un punto situado a tu izquierda. Tus miras en derredor y ves los restos de un tonel ¡que se elevan por el aire!

Has tropezado con un espectro, una criatura que la ciencia moderna llama *poltergeist*.Apunta sus atributos en la Ficha Personal

Mentalidad 9, Resistencia 18.

El espectro te atacará confrontando su Mentalidad con la tuya en la Tabla de Combate Si su ataque tiene éxito, te bombardeará con todo lo que tenga a su alcance, infligiéndote un perjuicio de 2 puntos en tu Energía Si fracasa, habrás logrado dudar de su existencia y él perderá un punto de Resistencia.

Después de cada ataque del espectro, puedes intentar acertarle con la lanza, lo que también reducirá su Resistencia luego él arrancará de nuevo, el combate se desarrollará de este modo hasta que la Resistencia del espectrp quede reducida a cero, en cuyo caso habrás

conseguido exorcizarlo.

Sí consigues derrotarlo, ve al 214.

Si el derrotado eres tú, ve al 370.

[image]

198

¡No consigues romper la tenaz presa del hombre! A tu alrededor empiezan a estallar descargas de energía, Repentinamente te ves proyectado contra tu adversario rodeado por una intensa luz blanca. El dolor invade tú cuerpo y pierdes el sentido. Tu aventura finaliza aquí.

199

Ante ti hay no un hombre, sino una horrenda imitación vegetal de hombre. La cara de la cosa está conformada por raíces y brotes enmarañados, los cuales, ante tus atónitos ojos, se amoldan hasta formar una espantosa réplica de tus propios rasgos Su pelo es un matojo de hierba seca, sus orejas son hojas marchitas y en las cuenca de sus ojos giran enormes semillas negras, sus manos terminan en una especie de garras leñosas, sus leñosas mandíbulas se abren poniendo al descubierto dos hileras de dientes espinosos, y un aliento rancio y

dulzón abofetea tu rostro.

—Yo soy tu —dice la criatura con un susurro luego se encoge mientras se dispone a atacarte. Ve al 363.

200

El túnel continúa unos cuantos metros más y luego termina abruptamente en un amasijo de rocas, estás a punto de dar media vuelta hacia la encrucijada cuando tropiezas con un objeto abandonado en el suelo del túnel, es una sucia bolsa de tela, ve al 181.

201

Una bola de energía surge del cuerpo de la criatura, se detiene en el aire un instante y luego gira y con terrible precisión cruza la cantera en dirección a ti Tienes solo una pequeña probabilidad de poder esquivar la ardiente esfera, Tira los dados y comprueba tu Destreza.

Si tienes éxito, ve al 220.

Pero si no eres lo bastante rápido, ve al 236.

202

Levantas tu bastón y descargas un terrible golpe en la cabeza del mutante. Tira los dados y comprueba tu Destreza.

Si consigues acertarle resta 4 puntos a su Energía si con ello el mutante muere, ve al 288.

Si has fallado, ve al 148.

Si le has dado pero sigue con vida, ve al 80.

203

Momentáneamente deslumbrado por la fuerte luz del día, avanzas por el túnel dando traspiés, pero al cabo de unos pasos resbalas y te agarras a la pared del túnel para evitar caer a un profundo agujero, ve al 180.

204

Te internas en la oscuridad de la noche y divisas las figuras de otros mutantes que huyen entre los arbustos y los árboles Sería insensato perseguirlos tú solo en una noche tan oscura, por lo que regresas a la casa. Una enorme criatura provista de tentáculos, parecida a una enorme sepia se remonta hacía el cielo, justo sobre la casa Disparas tu revólver, pero está demasiado oscuro para poder comprobar si le has acertado. En el interior, Pierre-Smith está arrastrando una mesa hacia la puerta de entrada Le ayudas a apuntalarla verticalmente

bloqueando así la puerta, ve al 135.

205

Con un alarido capaz de helar la sangre en las venas el mutante alza su pico para descargar un golpe asesino.

La Destreza del mutante es de 6 puntos, el pico puede provocar un perjuicio también de 6 puntos Tira los dados y comprueba si consigue golpearte.

Si su ataque tiene éxito, ve al 105.

Si falla, ve al 73.

206

De pronto, una extraña luz azul empieza a juguetear alrededor de la punta metálica de la lanza se va deslizando por el mango hasta llegar a tus manos, que empiezan a quemarse entre llamas abrasadoras.

¿Sueltas la lanza? ve al 182.

¿O aprietas los dientes y soportas estoicamente el dolor? ve al 121.

[image]

207

El sendero embarrado es realmente traicionero. Más de una vez estás a punto de resbalar por lo que asientas firmemente los pies a cada lado del camino y emprendes un accidentado descenso El sendero va a desembocar a una cresta que baja en suave pendiente hasta el fondo del valle, La represa debe de quedar más arriba, y, al otro lado de la cresta, la cantera.

¿Quieres inspeccionar el terreno al que te diriges, antes de seguir adelante? ve al 226.

¿O continúas ladera abajo? ve al 187.

208

El mutante descarga un fuerte golpe con su llave inglesa, pero lo esquivas a tiempo y la criatura pierde el equilibrio Aprovechas tu ventaja y agarras su hombro con la intención de empujarlo y hacerlo caer de la cabina.

Compara tu Fuerza con la de la criatura en la Tabla de combate.

Si vences, ve al 189.

Si eres derrotado, ve al 169.

[image]

209

Mientras duermes tienes un extraño sueño, Estás en pie solo, sobre una pequeña extensión de césped rodeado por un mar de bruma blanca. Algo toca suavemente tu hombro y, al volverte, quedas frente a frente con la figura encapuchada de un anciano que empuña una gran lanza. Sientes como una mente extraña penetra en la tuya, hurgando en tus recuerdos, suprimiendo tu voluntad hasta que solo queda, una única idea, ¡seguir al extraño!

Das unos pasos hacia delante sin poder evitarlo y te adentras tras él en las profundidades de la niebla, ve al 188.

210

Finalmente, consigues liberar tu pie del cieno con un brusco tirón y cruzas a trompicones la alfombra de hongos hasta llegar a la vía férrea. Ve al 227.

211

Subes los escalones de dos en dos y te encuentras ame una inmensa caverna. El extraño viento empieza a soplar en las escaleras detrás de ti, Desesperado, intentas pensar en algo que te permita desembarazarte de este horror.

¿Pruebas con la dinamita? ve al 231.

¿O sacas tu revólver? ve al 54.

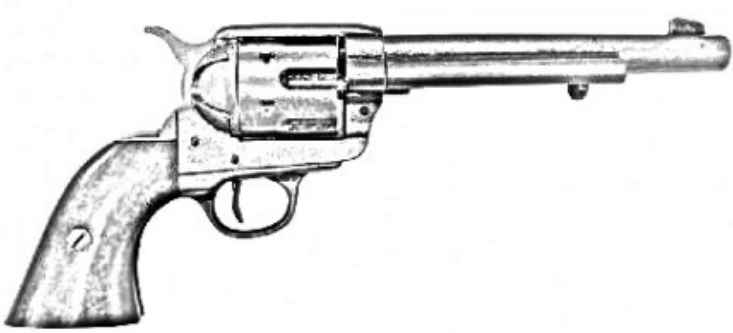
212

Intentas hincar tu clava valientemente en la boca de la criatura.

Compara tu Fuerza con la de la bestia (10) en la Tabla de combate.

Si vences tú, ve al 186.

Si tienes la desgracia de perder, ve al 278.



213

Tu pulso, desenfrenado, se va normalizando progresivamente y ya puedes oír ese otro sonido. Es como un arrastre apagado y rítmico de algo que repta hacia ti en la sombra, una especie de masa de forma tubular se desplaza furtivamente hasta ponerse al alcance del haz de tu linterna. Con extraña precisión, cientos de gruesos pseudópodos impulsan a la criatura en tu dirección La cosa se detiene a pocos metros de ti. Su hocico ciego e inseguro se bambolea hacia ti. Una fantasmal débil luz roja empieza a parpadear en las frondas en forma de pétalo del morro de la criatura y se abren para poner al descubierto un núcleo carnoso que arde con un calor abrasador este ser está intentando hipnotizarte. Ve al 230.

214

Abandonas el molino dando traspiés y respirando trabajosamente, en el exterior, las ruinas se alzan oscuras y amenazadoras, recortándose contra el cielo resplandeciente, ve al 150.

215

Penetras cautelosamente en la estancia con las cinco sendos alerta, esforzándote por detectar y localizar la presencia de algo que pudiera estar acechando en las sombras, Tu corazón late apresuradamente, té resulta difícil respirar con normalidad y el revólver que empuñas se torna resbaladizo a causa del sudor de la palma de tu mano. Ves una ventana abierta al otro extremo de la estancia.

¿Avanzas en la oscuridad para cerrarla? ve al 234.

¿O esperas para ver si descubres algún movimiento? ve al 255.

216

Adelantas el brazo y Myriddin te entrega la vara.

—Cuando estés en peligro, arroja esto sobre la cabeza de tus adversarios —te aconseja, la gélida voz del guerrero resuena en tus oídos.

—Hay que pagar un precio sí la partida de caza es empleada contra mi voluntad. Utiliza la vara a tus expensas, mortal, porque, puede que tengamos que acudir cuando nos llames, pero tomaremos de ti la energía vital a fin de poder materializarnos en el reino de los vivos.

Tras estas palabras, el guerrero monta de nuevo y se aleja del pueblo en ruinas, a la cabeza del resto de los cazadores.

—Recuerda la advertencia del guerrero y usa la vara con prudencia —te recomienda Myriddin. Luego desaparece de tu vista y mí te encuentras cayendo sin cesar hacia la más profunda oscuridad, ve al

217

La criatura enrolla sus tentáculos a tus tobillos y tira de ti para hacerte caer de la terraza. Compara tu Fuerza con la de ella en la Tabla de Combate. Si consigues romper su abrazo, puedes continuar la lucha.

Puedes emplear una bomba de queroseno, ve al 143.

O puedes realizar una acción desesperada, ve al 196.

Si la criatura consigue retenerte, ve al 232.

218

Los montículos de escoria y el terreno agrietado que se extiende hacia el sur del camino suponen una amplia cobertura y una oportunidad de librarte de tus perseguidores Algún tiempo después llegas a la casa de Petrie-Smith. En cuanto te ve Lucy te hace pasar con presteza, una vez entras en el estudio el anciano levanta la vista del libro que está estudiando, te invita a sentarte junto al fuego Petrie-Smith escucha solícitamente el relato de tus aventuras de ese día Cuando finalizas tu relato la luz ya está declinando, así que mientras el anciano reflexiona sobre tu historia Lucy toma una vela la enciende con una brasa del hogar y luego prende la lámpara de, ve al 371.

219

Estas a solas en pie en una llanura tenebrosa varios truenos lejanos retumban en el cielo sombrío. El viento aúlla y los relámpagos surcan el cielo, pero nada de ello te afecta, en ese momento es cuando notas que hay algo a tu lado te vuelves hacia una acogedora luz blanca y te das cuenta de que tus aventuras terrenales han llegado a su fin.

220

Te lanzas de cabeza hacia un lado y la esfera llameante explota a pocos metros de ti, a tu alrededor llueven siniestras esquirlas de roca, algunas de las cuales se incrustan en tu cuerpo Resta 2 puntos de tu Energía por el perjuicio que te causan si con ello queda reducida a cero tu aventura termina aquí.

Te pones en pie temblando aun, desesperadamente intentas hallar el modo de acabar con este extraterrestre Tira los dados y comprueba tu Mentalidad.

Si fracasas, ve al 201.

Si tienes éxito, puedes recurrir a una de las siguientes armas:

El revólver, sí es que aun te quedan balas, ve al 146.

La dinamita, ve al 267.

O la vara, ve al 323.

En el caso de que no dispongas de ninguna de estas armas, puedes abandonar a los aldeanos e intentar escapar de la cantera, ve al 179.

221

El túnel inicia un fuerte descenso, El piso es traicionero y procuras controlar tu avance apuntalándote contra las paredes del pasadizo. Sin embargo, a pesar de tu precaución, a los pocos pasos pierdes pie e inicias una lamentable caída.

Resbalando e incapaz de detenerte Vas a parar sobre un montón de grava en una encrucijada de túneles.

¿Te diriges al noroeste? ve al 140.

¿Sigues todo recio (al noreste)? ve al 149.

¿O te encaminas hacia el sureste? ve al 200.

222

Este túnel desciende alejándose caverna A lo lejos ¡divisas, la luz del día! Echas a correr y descubres que la pared del túnel está hendida por una grieta irregular.

Miras hacia abajo y contemplas lo que parece ser un desprendimiento sobre las excavaciones un caos de peñascos y vegetación.

Hacia arriba, distingues el reborde de esta hendidura, y más allá, el cielo: te das cuenta de que debes de estar cerca de la superficie, excitado, emprendes una veloz carrera por el túnel, ve al 203.

223

El tren con una sacudida, pasa entre los mutantes. Un grito escalofriante se eleva desde debajo de las ruedas luego se produce una gran explosión, que te deja momentáneamente aturdido, al cabo de pocos segundos recobras el sentido y te encuentras en el extremo trasero de la vagoneta en un confuso montón junto con los aldeanos. Al mirar al frente, descubres que esa parte de la vagoneta se ha deformado por el impacto y está empezando a fundirse, ¡sin duda ha sido una descarga de energía!

Uno de los aldeanos profiere un ronco grito de alerta y, al volverte ves una mano desfigurada que se agarra al borde de la vagoneta.

¿Qué arma empleas contra esta nueva amenaza?

¿Tu bastom? ve al 306.

¿El revólver? ve al 339.

¿Los puños? ve al 145.

¿El puñal del loco? ve al 251.

[image]

224

La sangre te martillea en las sienes y jadeas, pero consigues llegar hasta el árbol. Giras sobre tus talones y enarbolas la lanza justo a tiempo de ensartar a una criatura de pesadilla que se materializa en la penumbra. Tan pronto como la ensartas la criatura desaparece, y el fuego con ella.

Pierdes un punto de Resistencia, si con ello queda reducida a cero, ve al 84.

Si no es así, ve al 206.

225

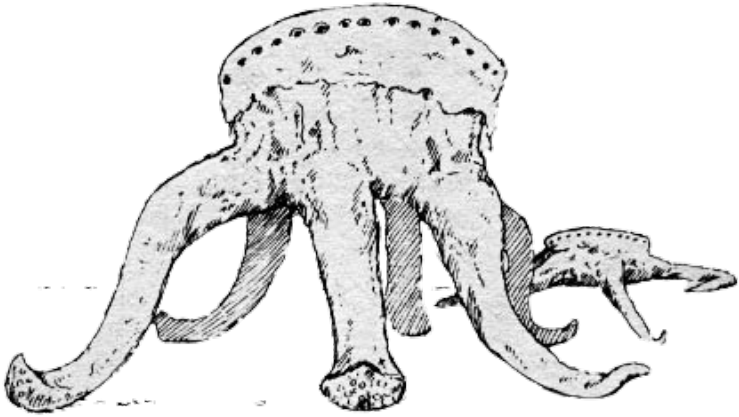
Imprudentemente, haces caso omiso de la advertencia y te lanzas a la carga. Tu cuerpo es destrozado por una andanada de disparos y mientras caes, tus ojos se cubren con un velo. Luego el mundo se oscurece.

Este es el fin de la aventura para ti.

226

Una extraña niebla alienígena cubre la cantera. ¿Qué escena estará ocultando? Mientras reflexionas sobre esta pregunta, oyes un débil sonido de maquinaria, En un segundo, el ruido crece hasta convertirse en un martilleo incesante y entre la niebla empiezan a fluctuar oleadas de colores extraterrenales, La masa gaseosa se agita como si estuviera hirviendo. Repentinamente los colores se desvanecen y el martilleo cesa. Ahora reina el silencio.

Aceleras el paso, en dirección al oeste por una franja de terreno que corre, entre la cima del risco y la represa, hasta una zona escarpada que cae en suave declive hacia el fondo del valle, ve al 187.



227

Los raíles te conducen sobre el mar de hongos hasta el extremo más alejado de la caverna. La vía termina aquí frente a la entrada de un túnel circular. Trepas por las rocas hasta la boca del túnel con la intención de echar un vistazo a su interior A la pálida luz de la caverna, adviertes que las paredes del pasadizo centellean como el cristal.

Subes hasta el borde del túnel y penetras en su interior, alejándote de la caverna, ve al 237.

228

Te agarras con la mano izquierda a la barandilla y te preparas para saltar sobre el mutante ¿Serás capaz de derribarlo antes de que te atice con la llave inglesa? Compara tu Destreza con la del mutante (7) en la Tabla de Combate.

Si le vences, ve al 208.

Si fallas con el dado, ve al 330.

229

Lanzas tu pierna con la velocidad del rayo y le propinas una patada en el estómago, infligiéndole un perjuicio de 3 puntos en su Energía y dejándolo seminconsciente al chocar contra la pared de la vagoneta, si con ello le has matado, ve al 325.

Si aún sigue con vida, ¿le disparas? ve al 152.

¿O sigues una estrategia diferente? ve al 183.

230

Has topado con una salamandra y debes luchar contra ella para salvar

tu vida La criatura ataca primero intentando hipnotizarte compara su Mentalidad (10) con la tuya en la Tabla de Combate.

Sí te vence, ve al 252.

Si pierde, ve al 262.

231

Te pones en cuclillas para resguardarte del viento y te esfuerzas en encender la mecha. Cuando al fin empieza a arder, con un chisporroteo te incorporas y arrojas el explosivo escaleras abajo. Luego te pegas a la pared de la caverna. Se produce una sorda detonación y una gran nube de polvo y esquirlas irrumpe en la caverna, procedente del pozo de las escaleras, ve al 324.

232

Ahora compara la Fuerza de la criatura (6) con la tuya en la Tabla de Combate.

Si la criatura te supera, ve al 259.

Si no lo consigue, intenta romper su abrazo, ve al 217.

[image]

233

Han pasado ya tres meses desde que fuiste encontrado vagando sin rumbo, solo, en un remoto valle de Gales. Las gentes de aquel lugar afirman que simplemente apareciste un día y empezaste a merodear sin rumba fijo, por las colinas. Llamaron a las autoridades y fuiste conducido hasta este sanatorio.

Tu memoria está en blanco Te pasas los días a solas en tu habitación, intentando recordar tu nombre. Solo las violentas e insistentes pesadillas que te acosan por las noches dan testimonio de los horripilantes sucesos que has vivido ¿Te atreves a volver las páginas hasta el principio y revivirlos de nuevo?

234

Cruzas la estancia en dirección a la ventana tiritando a causa de la corriente de aire y procuras cerrarla, En ese momento, una pálida figura salta sobre u desde las sombras a tu derecha y te empuja bruscamente contra la pared. Ve al 337.

235

Un relámpago cegador ilumina repentinamente el pueblo el rayo se abate sobre las ruinas, resquebrajando la tierra, Un trueno retumba

con gran estruendo y el suelo tiembla. Entonces, en medio del silencio que sigue, te percatas de que una nueva luz ha aparecido en Ratgoed: una de las casas en ruinas arde con llamas amarillas y anaranjadas.

¿Te quedas junto al árbol, a riesgo de ser abatido por un rayo? ve al 279.

¿O te adelantas para observar el fuego? ve al 334.

236

No consigues moverte lo suficientemente rápido y la esfera llameante explota contra tu pecho, envolviéndote en una bola de fuego blanco abrasador resta 6 puntos de perjuicio a tu Energía. Si con esto queda a reducida a cero, tu aventura finaliza aquí.

Si sigues con vida, debes prepararte para el próximo ataque del extraterrestre, ve al 119.

237

Este túnel es notablemente diferente a todos los que has estado recorriendo. Últimamente, en lugar de paredes burdamente talladas en la roca viva, este lugar ha sido diseñado con una precisión matemática.

En la penumbra se alinean secciones equidistantes de roca estrada parece como si se hubiese empleado una fabulosa cantidad de calor para abrirse paso a través de la roca.

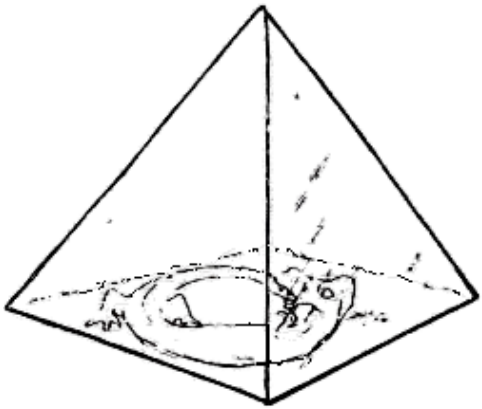
Avanzas a lo largo del túnel deslizándote como una serpiente el eco de tus pisadas resuena en la distancia Estás convencido de que por muy cauteloso que seas el sonido de cada uno de tus pasos está siendo amplificado por este extraño túnel Tus temores no son infundados frente a ti has ahora algo que se mueve, ve al 258.

238

Cuando llegas a tu casa de Bedford Terrace la tarde está bastante avanzada.

Tu ama de llaves te recibe jubilosamente en la puerta principal y, después de una cena ligera subes las escaleras hasta tu estudio.

Una vez allí abres la ventana para dejar entrar el aire fresco luego sacas el prisma para observarlo a la luz de la lámpara de tu escritorio.



Está hecho de un material opaco bastante similar al cristal, pero no consigues hacer la menor muesca en su superficie con tu abrecartas. Está cubierto por un desconcertante tinte verdoso Tiene la forma de una pirámide de cuatro caras y todas ellas son suaves lisas al tacto. La base ostenta un curioso símbolo que no está grabado en el cristal, sino de algún modo en el interior del poliedro.

El símbolo es una representación estilizada de dragón un enroscado sobre sí mismo, sus mandíbulas devoran su propia cola. Ningún otro indicio permite adivinar el origen o la función del objeto, a pesar de que adviertes que, cuando lo expones directamente a la luz, no la refracta, como un prisma corriente, sino que, por el contrario, la absorbe.

Como sea, ciertamente no se trata de un prisma vulgar Lo único parecido que has visto alguna vez son las pirámides que se exhiben en el Museo Británico Pero esas pirámides en miniatura están hechas de piedra, no de esta extraña clase de cristal y sus caras suelen estar decoradas con dibujos y jeroglíficos.

Incapaz de deducir nada más, dejas el extraño objeto y, acomodándote en tu sillón favorito, empiezas a leer el periódico. Ve al 379.

239

Para librarte del abrazo asfixiante de la criatura, comprueba su Fuerza (exactamente igual a la tuya) en la Tabla de Combate.

Si la vences, ve al 257.

Si eres derrotado, ve al 316.

[image]

240

El estampido de tu arma parece inmovilizar al mutante, sus manos se crispan por unos instantes y luego se desploma. Levantas el cuerpo, sin vida y arrojas por la borda tras ello te vuelves para ayudar a los aldeanos. Ve al 128.

241

Caes al vacío, unos instantes después, sientes un choque brutal y te encuentras tendido cuan largo eres en el suelo de la caverna. Resta 3 puntos de tu Energía. Te levantas.

¿Te atreves a tomar de nuevo la cornisa de roca? ve al 294.

¿O avanzas renqueante a lo largo de la pared de la caverna? ve al 354.

242

Acuchillas en el hombro al mutante que con un grito espantoso se suelta del borde de la vagoneta ¡Pero se lleva consigo tu puñal! todavía clavado en su hombro, en ese momento escuchas como algo cae detrás de ti produciendo un sonido apagado, ve al 280.

243

Te agachas justo a tiempo, una lluvia de perdigones pasa por encima de tu cabeza Con un ronca alarido el mutante se desintegra en una nube de polvo, escuchas unos débiles gemidos surgen de la oscuridad exterior.

¿Persigues a los demás mutantes? ve al 204.

¿O permaneces en el interior de la casa y ayudas a Petrie-Smith a asegurar la puerta? ve al 185.

244

La criatura se retuerce de un lado al otro del túnel salpicando todo el suelo con sus llameantes esputos Consigues escabullirte rodeando y la natura, pero algo del líquido abrasador salta hasta tus ropas.

Resta 3 puntos a tu Energía te escurres por el túnel que tuerce hacia el Sur el cual te conduce a otra encrucijada en la cual distingues algo en el suelo, ve al 68.

245

El ataque del monstruo te debilita y te precipitas de cabeza al interior de sus fauces babeantes, en poco tiempo dejas de patalear.

Tu aventura termina aquí.

246

Te despiertas sudoroso y sobresaltado te encuentras tendido boca arriba.

Lucy y su padre Charles Petrie Smith te observan extrañados.

—¡Santo cielo! —exclama el anciano—. Por tu aspecto cualquiera diría que has estado luchando en sueños armado con tu clava y esta curiosa vara.

Contemplas incrédulo la vara del guerrero y la punta de hierro que ahora luces en un extremo de tu bastón, ninguna de las cuales estaban en tu mano antes de irte a dormir.

[image]

Apunte en la Ficha Personal que la clava infligirá a partir de ahora un perjuicio de 4 puntos en la Energía de tu enemigo cada vez que logres alcanzarlo con ella.

Petrie-Smith escucha atentamente la narración de tu extraña experiencia onírica.

—Entonces, damos por supuesto que estás convencido de que esta punta no estaba antes en tu clava —dice una vez finalizado tu relato.

Asientes con la cabeza, el anciano observa atentamente la punta.

—Este Instrumento —prosigue—, está hecho de madera de avellano tu clava la de deja en el suelo y dirige su atención a la vara de fresno y como puedes ver tiene insertas unas antiguas runas.

[image]

La traducción es “Arrojadme contra vuestros enemigos” o algo parecido diría que tu sueño ha sido profético y de lo más útil porque también yo al igual que Myriddin (sin duda el antiguo Merlín de las leyendas) también yo creo que este valle está siendo amenazado por algún tipo de horror.

Permítete que te muestre el diario personal de George Hindlett un ingeniero de la Compañía de Explotación Minera de Bryn Coedwig, desaparecido sin dejar huella allá por la década de 1880

Si ya habías leído el diario tendrás que reconocer tu indiscreción, ve al 260.

Pero, si aún no lo habías examinado, ve al 282.

247

La llave inglesa pasa 2 unos centímetros de tu cabeza y se estrella contra la pared de acero de la cabina de la locomotora. Aprovechas la ventaja, haces una finta hacia delante y embistes contra el mutante, tu puñal se hunde en el pecho de la criatura hasta tropezar con un hueso. La llave inglesa cae de la mano del mutante y rebota contra el suelo con un sonido metálico. El cuerpo, sin vida, se desploma en un rincón.

El puñal que sostienes en la mano no muestra la menor huella de sangre humana Un rápido vistazo por la ventana te advierte de que ya estás en el desfiladero de la cantera, al alcance de la vista de los guardianes.-

Ve al 131.

248

Te duele la cabeza y el mundo empieza a dar vueltas a tu alrededor, pero consigues hurgar torpemente en el bolsillo y sacar el talismán, sosteniéndolo como puedes alzas el objeto frente a ti y empiezas a recitar el mantra.

[image]

—Mandala, Mandala, Mandala, Mandala, Mandala…

El ataque mental del alienígena se hace más intenso, pero su poder parecer estar siendo absorbido por el talismán, El extraterrestre realiza un último esfuerzo, suena un grito muy agudo y sientes como tu brazo se entumece. El talismán cae al suelo hecho añicos, pero la criatura continua con su andar bamboleante a ti balanceándose silenciosamente, réstate 2 puntos de tu Energía.

De repente, la criatura se desploma ante tus ojos sus tentáculos se agitan débilmente y luego se inmovilizan cualquiera que fuese el efecto del talismán, ¡ha resultado eficaz!

Puedes volver a la caverna, ve al 184.

O seguir adelante por este túnel, ve al 93.

249

Haciendo caso omiso del llanto del niño, aceleras el vado y vadeas el torrente y sigues por la orilla del embalse hasta llegar al borde de un riscó Que se eleva por encima de la cantera. Ve al 226.

[image]

250

Con un alarido capaz de helar la sangre en las venas el mutante intenta golpearte con su pico. La Destreza del mutante es de 6 puntos, y el pico puede causar un perjuicio, también, de 6 puntos Tira los dados y comprueba si te ha alcanzado con su golpe.

Si es así y tu Energía queda reducida a cero, ve al 378.

Si el mutante falla, o solo te hiere, ve al 229.

251

En cuanto el primer mutante asoma por el borde de la vagoneta, echas

hacía atrás el brazo armado y dejas caer el puñal. Tira 2D6 y si sumas 11 puntos o menos, ve al 242.

Sin embargo, si sacas 12 puntos, has fallado el golpe, ve al 263.

252

Notas como tu cuerpo empieza a entumecerse cada vez te sientes más cansado, intentas desesperadamente romper el hechizo de la criatura.

Compara tu Mentalidad con la suya (10) en la Tabla de Combate.

Si pierdes resta 2 puntos de tu Resistencia y, ve al 281.

Si vences, ve al 262.

253

Agarras al mutante por las piernas e intentas arrojarlo por la borda.

Compara tu Fuerza a con la suya (7) en la Tabla de Combate.

Si tú ganas, ve al 327.

Si no lo consigues, ve al 268.

[image]

254

Sacas el revólver, tal vez las vibraciones de los disparos hagan derrumbarse el techo de la caverna. Bajas valientemente las escaleras a toda velocidad, apuntas tu arma hacia la penumbra y aprietas el gatillo. Puedes disparar cuantas veces lo desees, pero, para conseguir que el techo se desplome, necesitas la suma combinada de 15 puntos.

Si la consigues, ve al 264.

Si no es así, ve al 137.

255

Te esfuerzas por controlar tu respiración y esperas en la oscuridad.

¡Algo pasa como una exhalación del comedor a la cocina! Oyes el rumor de unos pasos acolchados sobre las baldosas de la cocina.

¿Te lanzas inmediatamente en su persecución? ve al 285.

¿O cierras primero la ventana? ve al 322.

256

Las balas penetran en el delicado cuerpo del extraterrestre, un líquido incoloro brota en gran cantidad de sus profundas heridas y la criatura se desploma con un estremecimiento agitando débilmente sus tentáculos. Ahora puedes conducir a los aldeanos fuera de la cantera.

Si decides llegar hasta ellos, ve al 367.

Si prefieres desenganchar la vagoneta, ve al 355.

257

Con una brusca sacudida, te libras del asfixiante abrazo de la criatura.

Ahora tira los dados y comprueba tú Destreza.

Si trenes éxito puedes elegir salir corriendo, ve al 291.

O bien luchar contra el ser empleando tu baston.

Si no tienes éxito, pierdes tu bastón y tienes que combatir con las manos desnudas. Tú atacas primero y luego la criatura te ataca a ti. El suplantador tiene una Fuerza una Energía y una Destreza exactamente iguales a las tuyas (Anótalo en la Ficha Personal). Su arma son sus garras, que pueden ocasionarte un perjuicio de 2 puntos. Es un combate a muerte.

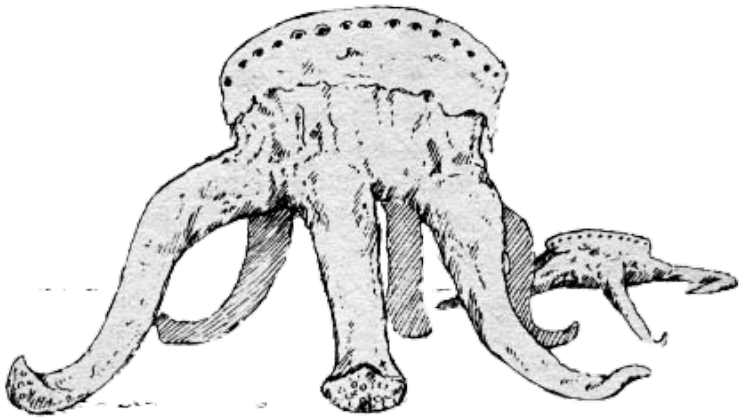
Si caes derrotado, ve al 275.

Si sobrevives, ve al 340.

258

Una forma misteriosa y sutil flota en el aire avanzando hacia ti al principio crees estar viendo una esfera luminosa, pero, a medida que la cosa se va acercando, adviertes que vas a tropezar irremisiblemente con un horror alienígena, conforme el ser se aproxima a ti, empieza a dolerte la cabeza.

¿Huyes a toda prisa por el túnel? ve al 184.



¿O permaneces dónde estás y te enfrentas a la criatura? ve al 338.

259

La criatura afloja su opresión un segundo y luego te empuja brutalmente.

Caes de espaldas sobre la terraza, la criatura empieza de nuevo a tirar de tus pies intentando acercarte a su espeluznante pico. Tienes una oportunidad de salvarte llegar a la terraza, habías dejado tu bastón a un lado; si logras recuperarlo tal vez puedas cambiar la situación a tu favor Tira los dados y comprueba tu Destreza.

Si lo consigues, ve al 283.

Si fracasas, ve al 376.

[image]

260

—Ahora sabes de esto tanto como yo —dice Petrie-Smith—

Hasta esta noche, solo había podido disponer de esta sugestiva pista para interpretar nuestras recientes experiencias. Según parece, ahora has sido elegido, y de un modo realmente extraordinario, para ser nuestro campeón. Myriddin te exhorta a que te enfrentes al horror que ha sido puesto en libertad por las excavaciones de los hombres.

A partir de estas afirmaciones y de la narración de Hindlett, podría sugerirte que empezaras tus investigaciones en la mina abandonada, en el Valle de la Cantera. Este comunicado con las minas por una serie de cavernas naturales. Tu misión principal debe ser la de descubrir la naturaleza del horror al cual nos enfrentamos ¡Pero antes tenemos que descansar bien, esta noche, todos nosotros!

Tras estas palabras, tu buen amigo te desea un buen sueño y sale del estudio junto con Lucy, ve al 286.

261

Al cabo de unas horas, despiertas fresco y dispuesto a emprender tu misión de rescate. Has recuperado la mitad de la Energía y la Resistencia que perdiste en los enfrenamientos del día anterior Para completar tu parte del plan, debes disfrazarte como uno de los mutantes para poder introducirte en la cantera sin provocar la alarma de los extraterrestres. Para ello tomas harina de la cocina y te frotas todo el cuerpo con ella, simulando la palidez de los mutantes, una mochila sería demasiado evidente, por to que te ves obligado a elegir solo cuatro objetos por todo equipo. Examina la siguiente lista y anota lo que escojas en la Ficha Personal, cartucho (s) de dinamita, revólver con seis balas, clava, vara del guerrero, puñal. Ahora, ve al 287.

262

Debes actuar con rapidez, puesto que la criatura se aproxima peligrosamente y el calor se hace insoportable.

¿Sacas el revólver? ve al 309.

¿O buscas en tu bolsa algo con que combatir a este monstruo? ve al 326.

263

El puñal pasa rozando al mutante y tu mano se estrella contra el canto de acero de la vagoneta. Lanzado el puñal te encoges sujetándote la mano dolorida El mutante blande el pico con el brazo en alto. Descarga un terrible mazazo que te acierta en plena cabeza Todo se vuelve oscuro y caes al suelo.

Este es el final de tu aventura.

[image]

264

Grandes fragmentos de roca empiezan a caer a tu alrededor, el viento, aullante, queda ahogado por un trepidante e intenso ruido.

¡Deprisa tienes que volver a subir las escaleras!

Tira los dados y comprueba tu Destreza.

Si tienes éxito, ve al 311.

Si fracasas, ve al 284.

265

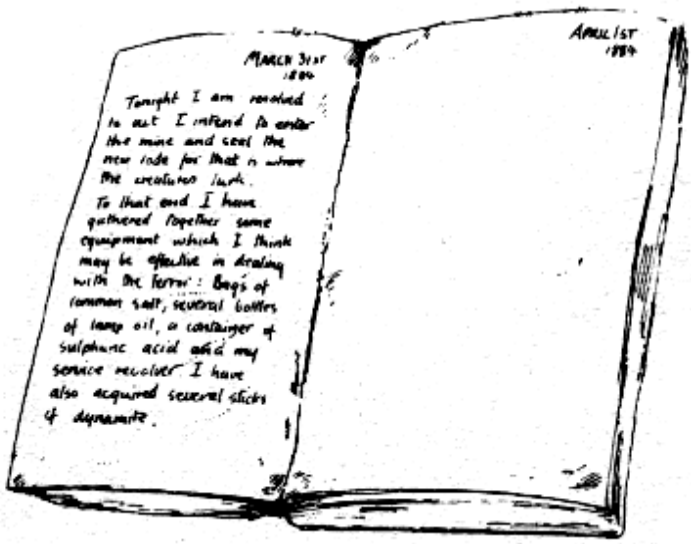
Con el mayor sigilo y rapidez posibles, te deslizas por el salón hasta la puerta del comedor La empujas con suavidad y se abre silenciosamente, Al punto notas una corriente de aire frio. Ve al 215.

266

Inspeccionas la estancia a la vacilante luz de un candil Petrie-Smith es un explorador y un anticuario reconocido. En los estantes se alinean libros de mitología, leyendas y magia antigua. En el medio de la sala destaca un largo escritorio sobre el cual descansa un ajado diario.

¿Examinas el diario? ve al 282.

¿O respetas la intimidad de tu anfitrión y te vas a la cama? ve al 209.



267

Te arrodillas y buscas nerviosamente un cartucho de dinamita y una cerilla. Prendes el fósforo y arrimas la llama la mecha hasta que esta comienza a chisporrotear. Te pones en pie y echas el brazo hacia atrás dispuesta a arrojar la dinamita. Pero, antes de que puedas proyectar el brazo hacia delante, ¡un aldeano te lo sujeta! Si no consigues desprenderte de él enseguida, ambos seréis víctimas de tú propia dinamita. Compara tu Fuerza con la del aldeano (6) en la Tabla de Combate.

Si logras deshacerte de su presa, ve al 289.

Si no lo consigues, ve al 299.

268

El mutante se libera de tu presa y te empuja hacia atrás riendo lúgubremente entre dientes levanta su pico para descargar otro golpe. Ve al 162.

269

Corres desesperadamente hacia el árbol, pero la sombra se pega a tus talones te gana terreno a cada segundo.

¿Te vuelves y combates? ve al 358.

¿O sigues corriendo en dirección al árbol? ve al 224.

270

Sacas tu revólver y disparas ciegamente contra la criatura que tiene una Energía de 12 puntos Puedes disparar tantas veces como quieras.

Si consigues reducir la Energía de la criatura a cero, ve al 127.

Si fallas, ve al 352.

271

La botella se hace añicos cerca de la salamandra y salpica a esta como ácido sulfúrico concentrado El monstruo empieza a retorcerse de dolor. Ahora tienes una oportunidad para pasar por su lado y huir por el túnel, ve al 244.

[image]

272

Cuando entras en la caverna los raíles empiezan a vibrar: algo avanza por la vía en dirección a ti. Apagas la interna y te ocultas detrás de los enormes puntales que sostienen el techo de la mina. Allí te agachas para observar la negra boca del túnel que corre hacia el este.

Se produce una sorda conmoción y una vagoneta cargada de traviesas irrumpe en la caverna. La empujan dos hombres vestidos con sendos monos de trabajo llenos de polvo Probablemente son obreros de la cantera de Bryn Coedwig se detienen unos instantes y comienzan a olfatear el aire. A la luz de sus lámparas consigues distinguir sus ojos ¡no son más que unas orbitas amarillas inhumanas, aterradoras! Debes apelar a tu Mentalidad para superar el pánico.

Si lo consigues, ve al 374.

Si no es así, ve al 154.

[image]

273

Pegas tu cuerpo a la pared y oves que la roca se hace pedazos contra el suelo de la caverna Después prosigues tu avance por la cornisa con renovada precaución. En un momento determinado, la perseverancia se ve recompensada: la cornisa se hace más ancha y gira hacia el noreste para desembocar en un estrecho túnel. Ve al 221.

274

Retrocedes tambaleándote y desciendes por el lecho escalonado del torrente hasta el terreno llano. Una vez allí, sigues por la orilla de la represa hasta que llegas al borde del risco que se eleva por encima de la cantera, ve al 226.

275

La criatura se inclina sobre tu cuerpo sin vida. Una sonrisa maligna se dibuja en su rostro. El suplantador clava sus garras sobre tu pecho, tú cuerpo va mermando mientras el suyo va adquiriendo mayor parecido con el tuyo, al cabo de un rato cuando solo queda de ti unos huesos y un poco de piel seca ya no existen diferencias entre el suplantador y su víctima. Tu asesino registra tu bolsa se viste con tus ropas, Toma tu bastón y avanza cautelosamente en dirección a Bryn Coedwig.

Tu breve aventura termina aquí.

276

Entrelazando los dedos, asestas al mutante un tremendo golpe con las dos manos La criatura inclina la cabeza con un grito de agonía y se derrumbaba entre gemidos. Tú retrocedes tambaleándote y jadeando acaloradamente. Algo choca contra la puerta principal tú te vuelves justo a tiempo para ver que se abre bruscamente y seguidamente una pálida figura salta al interior.

—¡Al suelo! —aúlla una voz detrás de ti.

¿Haces caso de la orden? ve al 243.

¿O la ignoras? ve al 225.

277

Te agarras a la barandilla con la mano izquierda y sacas el puñal de tu cinturón ¿Podrás despachar al mutante antes de que él te golpee con la llave inglesa? Compara tu Destreza con la del mutante (7) en la Tabla de Combate.

Si lo consigues, ve al 247.

Si fallas la tirada, ve al 330.

278

La espantosa criatura arremete contra ti con la intención de hacerte caer en sus fauces abiertas. Compara la Fuerza del monstruo (10) con la tuya en la Tabla de Combate.

Si su ataque tiene éxito, ve al 245.

Aunque la bestia falle, el impacto te derriba y te causa un perjuicio de 2 puntos en tu Energía a Pero ahora es tu momento de devolver te el golpe.¿Qué arma empleas?

¿El revólver? ve al 308.

¿Intentas organizar a los aldeanos? ve al 166.

¿O confías en tu fiel bastón? ve al 212.

279

Observando la casa a distancia, te das cuenta de inmediato de que, aunque el fuego arde vivamente nada parece consumirse. Das un paso intrigado, para observarlo más de cerca, pero tu concentración se ve interrumpida por un crujido de madera astillada que suena por encima de tu cabeza. Alzas la vista para quedar cegado por una deslumbrante luz azul, pero no antes de que hallas podido captar en una fracción de segundo la enorme rama que se desploma sobre ti.

Tira los dados rápidamente y comprueba tu Destreza.

Si tienes éxito, ve al 296.

Si tienes la desgracia de fallar, ve al 319.

[image]

280

Giras en redondo y tropiezas con el cadavérico semblante de un hombre espantosamente deformado. El hedor de su carne putrefacta invade tu olfato y sientes ganas de vomitar En ese momento, el mutante te ataca, Tiene una Energía de 12 puntos Tira los dados y comprueba tu Mentalidad para saber cómo reaccionas a la acometida.

Si tienes éxito, ve al 151.

Si fallas, ve al 205.

281

La salamandra intenta completar su hechizo hipnótico. Compara su Mentalidad (10) con la tuya en la Tabla de Combate.

Si el ser te derrota, ve al 351.

Si vences tú, ve al 372.

282

Vuelves cuidadosamente las frágiles páginas del diario. El libro recoge las observaciones cotidianas de alguien llamado George Hindlett ingeniero de las minas y la cantera de Bryn Coedwig durante la década de 1880 Las ultimas anotaciones del diario te llaman especialmente la atención, pues muestran como Hindlett que va

pasando de una nítida caligrafía a unos confusos garabatos. Esto es lo que lees:

23 de marzo de 1884

La casa ha sufrido graves daños un ala se ha derrumbado completamente al igual que una parte del tejado. Todas las viviendas de Bryn Coedwig han quedado más o menos afectadas por los temblores.

Naturalmente, la superstición de los habitantes del pueblo atribuye nuestras adversidades a una antigua maldición. Aun así, es evidente para cualquier persona cultivada que hemos sido víctimas de un terremoto.

25 de marzo de 1884

He inspeccionado la mina por primera vez desde el desastre Por increíble que parezca, no ha sufrido daño alguno (las cuevas naturales tampoco, por lo que pude comprobar) Sin embargo, no exploré, no pude explorar el nuevo filón: un terror paralizante se apoderó de mí. Era como si algo situado más allá del alcance de mi lámpara estuviese vigilándome.

26 de marzo de 1884

Una atmósfera agobiante se ha extendido por todo el pueblo. Los artefactos mecánicos han dejado de funcionar (aunque mi reloj se puso de nuevo en marcha esta mañana) Las personas que han intentado abandonar Bryn Coedwig han regresado horas después agitadas, confusas e incapaces de explicar exactamente lo que les había sucedido.

27 de marzo de 1884

Los he visto, son seres abominables con tentáculos, criaturas impías, salidas de un mundo de pesadilla que ningún mortal pudiese soñar jamás De algún modo tanto esos seres como la manada de criaturas que se arrastran y deslizan entre ellos se han liberado. Los veo en mis sueños, me observan esperan su momento para capturarme. Los mineros y los trabajadores ya están en su poder y no hubieran dudado en despedazarme miembro a miembro esta mañana si no me hubiera defendido como un león. Voy a huir del pueblo. Una atmósfera agobiante se ha extendido por todo el pueblo. Los artefactos mecánicos han dejado de funcionar (aunque mi reloj se puso de nuevo en marcha esta mañana) Las personas que han intentado l terremoto, aún no nos ha llegado ninguna ayuda del mundo exterior Los aldeanos han desaparecido del valle de la cantera, los granjeros de Ratgoed han estado perdiendo muchas ovejas a causa de estas criaturas monstruosas y yo mismo he recibido por las noches la visitas de algunas husmeando por aquí…

27 de marzo de 1884

Los he visto, son seres abominables con tentáculos, criaturas impías,

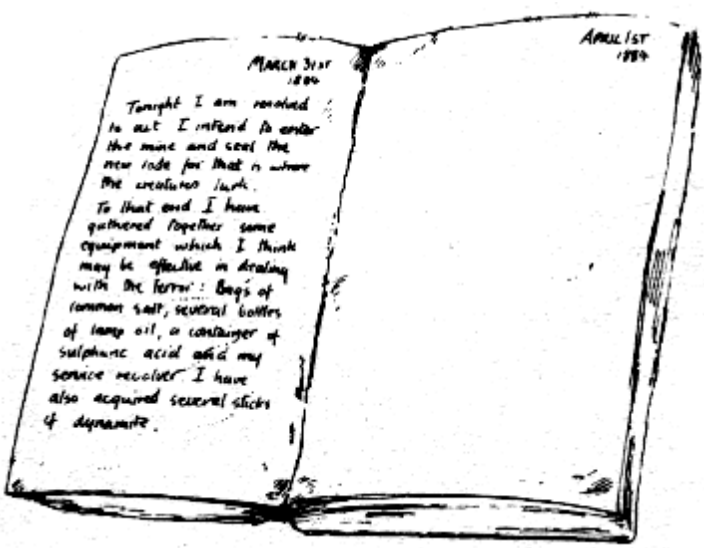
salidas de un mundo de pesadilla que ningún mortal pudiese soñar jamás De algún modo tanto esos seres como la manada de criaturas que se arrastran y deslizan entre ellos se han liberado. Los veo en mis sueños, me observan esperan su momento para capturarme. Los mineros y los trabajadores ya están en su poder y no hubieran dudado en despedazarme miembro a miembro esta mañana si no me hubiera defendido como un león. Voy a huir del pueblo.

..29 de marzo de 1884

No puedo salir, una horrible niebla rodea los caminos, eso explica porque, aunque ya hace una semana del terremoto, aún no nos ha llegado ninguna ayuda del mundo exterior Los aldeanos han desaparecido del valle de la cantera, los granjeros de Ratgoed han estado perdiendo muchas ovejas a causa de estas criaturas monstruosas y yo mismo he recibido por las noches la visitas de algunas husmeando por aquí.

31 de marzo de 1884

Estoy decidido a actuar esta misma noche. Pretendo entrar en la mina y volar el nuevo filón, puesto que es de allí es de donde surgen las criaturas. Con tal fin me he procurado algún material que espero que me ayude para acabar con ellos tengo sal común, varias botellas de aceite para lámparas, otra de ácido sulfúrico y mi revólver de reglamento. He reunido también algunos cartuchos de dinamita…



El resto del diario es ilegible o bien está en blanco, no hay ninguna aportación coherente posterior al 31 de marzo. Apunta el número de referencia en la Ficha Personal por si quieres leer las notas del diario

una vez.

Si lo estás leyendo antes de acostarte, ve al 209.

Si lo haces a petición de Petrie-Smith, ve al 260.

283

Con otro violento tirón la criatura te arrastra hasta el borde de la terraza directamente hasta el borde de su pico abierto de par en par. En cuanto tus piernas desaparecen más allá del borde de la terraza, tensas los músculos y giras sobre ti mismo, entonces, blandiendo tu clava en ambas manos, caes sobre ella y entierras su afilada punta en la garganta del monstruo.

Tira 1D6 + 6 para averiguar cantidad perjuicio: que le provocas con esta Acción. Recuerda que su puntuación de energía original era de 12 puntos.

Si consigues provocarle la muerte, ve al 305.

Si aún sigue con vida, ve al 345.

284

Toneladas de roca caen en la caverna. Te arrastran y te aplastan antes de que puedas escapar por las escaleras.

Tu aventura termina aquí, sepultado bajo la montaña.

285

Persigues al intruso atraviesas la puerta de la cocina y sales al recibido justo a tiempo de verle descorrer los cerrojos de la puerta principal Tensas los músculos para saltar y te lanzas de cabeza contra él, ve al 337.

286

Despiertas a la mañana siguiente y te sientes descansado.

Has recuperado la mitad de la Energía y la Resistencia que perdiste en los enfrentamientos de la noche anterior Petrie-Smith y Lucy te traen el desayuno, te explican cómo llegar a la mina. Petrie-Smith te tiende una mochila que contiene una selección de las armas mencionadas por Hindlett. Apunta los siguientes objetos en la casilla de Pertenencias de la Ficha Personal un paquete de sal, una botella de ácido y tres cartuchos de dinamita.

El anciano te ofrece también su viejo revólver de reglamentario.

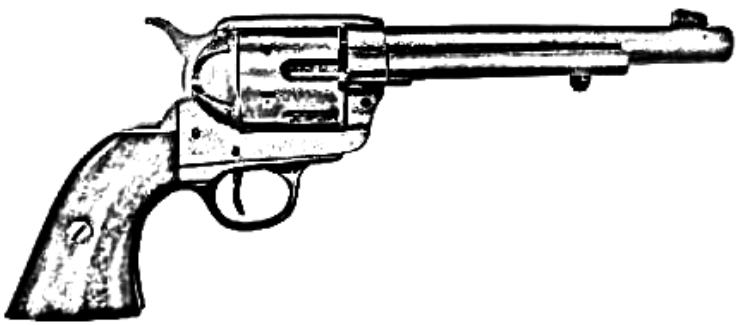
—He aquí la respuesta del siglo Veinte a la magia y la charlatanería —exclama.

Para utilizar el revólver, deberás tirar los dados y comprobar tu Destreza, es decir, tú puntería. Anota los siguientes datos en la Ficha Personal, en la casilla de Armas.

Revólver 2D6-/.

El arma puede efectuar seis disparos (indícalo en la Ficha Personal) Cada vez que aciertes a un adversario, le causarás un perjuicio en su Energía equivalente a la puntuación sumada de dos dados (2D6).

Cuando, finalmente, te dispones a partir, tu amiga Lucy desliza en tu mano un pequeño objeto redondo, envuelto en papel, ve al 298.



287

Armados y dispuestos, Petrie-Smith, Lucy y tú empezáis a ascender hacia el Valle de la Cantera, Allí os unís a un grupo de aldeanos de torva expresión, provistos de una gran variedad de armas, escopetas, dinamita y varias armas de fabricación casera. Un grupo se aleja siguiendo a Petrie-Smith y a Lucy, mientras que el resto se dirige hacia el borde de la cantera con un cargamento de dinamita Tú te quedas solo. Te espera una peligrosa misión, ve al 301.

288

Golpeas con el bastón en plena frente del mutante, este retrocede emitiendo un gemido y se derrumba, sin dudarlo levantas el cuerpo y lo arrojas por la borda de la vagoneta para después regresar a ayudar a los aldeanos, ve al 128.

289

Con una brusca contorsión, consigues que el hombre te suelte el brazo y lanzas el explosivo contra el alienígena El cartucho gira por el espacio, la mecha se va consumiendo y arrojando una lluvia de chispas, pero, cuando llega a las proximidades del extraterrestre se detiene inesperadamente y se queda inmóvil, suspendido en el aire. Luego lentamente la dinamita empieza a retroceder hacia ti. El

alienígena debe de estar controlándola con la mente.

Afortunadamente la criatura no está familiarizada con el uso de dinamita y ha calculado mal ya que el cartucho de dinamita explota, con un estruendo ensordecedor, más cerca del extraterrestre que de ti La detonación alcanza a la criatura y la aplasta contra el suelo. Tú mismo te ves proyectado por los aires a causa de la onda expansiva y eres arrojado entre los aldeanos Resta 2 puntos a tu Energía. Si con ello queda reducida a cero tu aventura finaliza aquí.

En caso contrario, te incorporas penosamente y contemplas el cadáver del alienígena durante unos segundos para luego te volverte hacia los aldeanos.

¿Los incitas a que salgan corriendo y salven su vida? ve al 367.

¿O les metes prisa para que suban a la vagoneta de carbón? ve al 355.

290

El líquido, purulento y de repugnante olor resbala por tus ropas mientras empujas el cadáver de la horrenda criatura para liberar tus piernas Estás vivo, pero completamente extenuado, ve al 274.

[image]

291

Rechazas a la criatura de un empujón y le propinas un golpe demoledor en pleno cráneo leñoso. Luego das media vuelta y echas a correr con todas tus energías en dirección a Bryn Coedwig. Miras por encima del hombro, pero no hay rastro de la horripilante aparición Llegas a tu destino cansado y desharrapado. Has perdido 3 puntos de Energía.

Ve al 328.

292

Intentas lanzar la botella de ácido cerca de la criatura con la esperanza de que estalle y la alcance en algún punto vital Tira tos dados y comprueba tu Destreza.

Si tienes éxito, ve al 271.

Si fallas, ve al 372.

293

Petrie-Smith te avisa de que hay más de esas criaturas en el jardín.

¿Corres hacía el exterior en su persecución? ve al 204.

¿Ayudas Petrie-Smith a defender la casa? ve al 185.

294

La cornisa de roca se eleva muy por encima del piso de la caverna. Es un camino difícil y escarpado, que te obliga a avanzar pegado a la húmeda y pegajosa pared avanzando lentamente y con miedo a caer al vacío.

De pronto una piedra suelta cede bajo tus pies y te tambaleas. Tira los dados y comprueba tu Destreza.

Si no consigues recuperar el equilibrio, ve al 241.

Si lo logras, ve al 273.

[image]

295

En cuanto el mutante consigue desclavar el pico, agarras él mango y lo empujas violentamente contra el borde de la vagoneta al tiempo que intentas arrebatarle el arma de las manos. Compara tu Fuerza con la del mutante (7) en la Tabla de Combate.

Si lo vences, ve al 317.

Si eres derrotado, ve al 268.

296

Tus excelentes reflejos te permiten apartarte de un salto de la trayectoria de la rama, y ves cómo se estrella contra el suelo, justo en el lugar que tú ocupabas.

Una suave luz azul se extiende por toda la longitud de la rama para luego apagarse. Revisas la copa del árbol está libre para comprobar que está libre de cualquier otra luz misteriosa, así que una vez quedas tranquilo porque el peligro a pasado reemprendes la vigilancia El fuego ha desaparecido. Ve al 206.

297

Diriges la vista hacia arriba mientras el viento azota tu rostro, los cazadores comienzan a materializarse ante tus ojos, conforme las figuras se van haciendo más nítidas, tus fuerzas comienzan a flaquear, mientras las carcajadas del guerrero llenan el aire, su amenaza se ha hecho realidad. Pierdes 5 puntos de Resistencia.

Si tu resistencia se ve reducida a cero, ve al 175.

De lo contrario, ve al 318.

298

El camino desciende desde la finca de Petrie-Smith hacia el del Valle

de la Cantera. Avanzas sorteando una maraña de raíles abandonados tras ello subes unos cuantos escalones de piedra tallados la ladera y te detienes finalmente sobre unas vías semienterradas por los residuos de carbonilla. La mina está ubicada ladera arriba, en la vertiente nororiental del valle.

Mientras te apresuras por llegar a tu destino examinas con atención el objeto que te ha entregado Lucy El envoltorio de papel contiene las instrucciones para utilizar este Talismán Mágico una tablilla de barro cocido con una estrella de cinco puntas en el centro en el papel se te informa de que la tablilla puede a emplearse para protegerse de todo tipo de magia, hechicería y demonismo, con solo pronunciar la palabra “Mandala” repetidamente Te encoges de hombros y guardas el talismán en el bolsillo. (Apunta el Talismán Mágico en la casilla de Pertenencias de la Ficha Personal, ve al 314.

[image]

299

Intentas desesperadamente que el hombre suelte tu brazo, pero no lo consigues. La dinamia se escurre de entre tus dedos, pero, antes de que llegue al suelo, intentas alejarla de una patada Una terrorífica explosión te destroza la pierna, lanzándote por los aires, el dolor se extiende por todo tu cuerpo y te zambulles en las tinieblas.

Este es el fin de tu aventura.

300

Para protegerte del flagelo mental de la criatura, compara su Mentalidad (10) con la tuya en la Tabla de Combate. Si el ser te derrota, resta 6 puntos de tu Resistencia ¡Ahora tienes la ocasión de desquitarte!

¿Sacas tu revólver? ve al 270.

¿O utilizas el talismán de Lucy? ve al 248.

301

Sorteas rápida pero cautelosamente los montículos de escoria y avanzas hacia el este, en dirección a la cantera. Ningún sonido perturba el aire de las primeras horas del día mientras te aproximas a tu destino.

¿Se habrán marchado ya los extraterrestres? ¿O estarán emboscados junto a la entrada de la cantera? Trepas por el flanco desmoronado de un montículo de escoria y asomas la cabeza desde la cima Debajo de ti dos humanoides mutantes, armados con sendos picos, acechan entre

las sombras del desfiladero.

Intentas calcular tus posibilidades de silenciar a esos guardianes cuando en ese mismo momento, la locomotora de la cantera cobra vida con un resoplido y arranca tirando de una ristra de vagonetas cargadas de carbón. La máquina avanza, cruza el desfiladero y traquetea hasta una vía que rodea tu punto de observación. El convoy se detiene debajo de ti, el mutante que lo conduce se baja y comienza a descargar el carbón.

Una vez terminada su labor, el mutante trepa de nuevo a la cabina de la locomotora y suelta el freno. El convoy arranca otra vez y toma la curva que rodea el montón de escoria. Esta es tu oportunidad de entrar en la cantera.

¿Intentas valientemente abatir al mutante y conducir tú mismo la locomotora? Ve al 342.

¿O intentas deslizarte hasta una de las vagonetas y saltar a su interior?

Ve al 320.

302

Incapaz de resistirte a la voluntad del alienígena, descorres el último cerrojo y abres la puerta, Unas pálidas manos tiran de ti arrastrándote hacia la noche. Pierdes la consciencia.

Este es el final de tu aventura.

303

[image]
Mientras le narras a Lucy tu accidentado viaje adviertes que no muestra signo alguno de sorpresa. Cuando le haces notar nerviosamente su serenidad, ella te explica con una ceñuda sonrisa, que el pueblo se ha visto sometido a una serie de sucesos inexplicables desde que apareció la niebla. Las maquinas se han descompuesto una tras otra, las tormentas imprevistas y los temblores de tierra han asolado el pueblo, mientras que su padre recibe múltiples noticias de apariciones extrañas Cuando ya has despachado la cena Lucy te sugiere que lo mejor sería que te acostases y te conduce al estudio de su padre, donde han instalado un camastro para ti.

Te dispones a dormir inmediatamente, ve al 209.

Inspeccionas el estudio de Petrie-Smith, ve al 266.

304

Te agachas en el último momento y el pico pasa silbando encima de ti para enterrarse en el pecho del otro Mutante que intentaba entrar en

la vagoneta a tu derecha. Echando espumarajos por la boca intenta desclavar el Pico de su víctima accidental, que cae al suelo de la vagoneta como un fardo.

¿Aprovechas la Ocasión para golpear a mutante con tu bastón? ve al 202.

¿O intentas otra cosa? ve al 69.

305

Un líquido negro y purulento, de olor nauseabundo brota de la garganta de la criatura. Mientras esta se convulsiona, sus tentáculos aflojan su presa y caen inertes, ve al 274.

[image]

306

En cuanto el primer mutante aparece por el borde de la vagoneta le recibes con un tremendo golpe de tu bastón. Al darle en pleno rostro, la criatura cae hacia atrás, soltando su pesado pico que cae al interior de la vagoneta.

¡Coja esa arma! Gritas a uno de los mineros.

Luego oyes detrás de ti el sonido de algo que choca blandamente contra el suelo de la vagoneta. Giras sobre tus talones a la velocidad del rayo y te encuentras cara a cara con un mutante deformado. El hedor de la carne en putrefacción llega hasta tus narices y te sobrevienen arcadas. En cuanto aterriza en la vagoneta, la criatura te ataca. Anota en la ficha personal que la criatura tiene 12 puntos de Energía. Ahora debes tirar los dados y comprobar tu Mentalidad para saber cómo reaccionas ante la acometida de la criatura.

Si tienes éxito, ve al 377.

Si fracasas, ve al 341.

307

Te abres paso entre la oscuridad, dando golpes esperando golpear a la criatura para descubrir que la criatura ha desaparecido te encuentras solo en medio de las ruinas. Mientras te diriges a la seguridad del roble adviertes que el fuego se ha extinguido, ve al 150.

[image]

308

Apuntas y disparas justo en el instante en que la criatura se abalanza sobre ti. En el primer tiro te das cuenta de que las balas no te servirán contra este monstruo, ya que la bala se limita a atravesar limpiamente su cuerpo en forma de saco. Tacha una bala de tu Ficha Personal. La

bestia esta ya casi encima de ti. ¿Conseguirás sobrevivir a su ataque? ve al 278.

309

Empuñas tu revolver y disparas contra una estalactita que cuela del techo justo encima de la criatura. Puedes disparar una o dos veces, comprobando si aciertas en cada una de las ocasiones. Necesitas provocar un perjuicio de 8 puntos para romper la base de la estalactita Si tienes éxito, ve al 343.

Si fracasas, ve al 375.

310

La llave inglesa se abate sobre tu mano izquierda y te aplasta los nudillos obligándote a soltarte de la barandilla con un agudo grito de dolor. Caes de la locomotora quedando aturdido eres rodeado rápidamente por los guardianes de la cantera que te golpean con sus siniestros picos. Tu aventura termina aquí.

311

Subes las escaleras como una exhalación y te tiras rodando por el suelo de la caverna, un segundo después una bocanada de polvo y esquirlas hace irrupción por el pozo de las escaleras, ve al 324.

312

La criatura hunde el pico en tu cuerpo y te destroza las entrañas. Tu aventura termina aquí.

313

Tu última acción es un hábil golpe con el canto de la mano, en el cuello del mutante. La nube de esporas de hongos flota en el aire los ojos del mutante se nublan y se desploma en el suelo. Te apoyas contra la pared jadeando.

Oyes un crujido de madera astillada en el recibidor el estampido de una escopeta de caza retumba por toda la casa seguido ruido de unos pasos apresurados. Te precipitas hacia la entrada y ves a Petrie-Smith que baja las escaleras con una escopeta de dos cañones todavía humeantes en sus manos La puerta principal está abierta y en el umbral yacen los despojos de otro mutante.

—¡Ten cuidado! —grita—. ¡Hay más criaturas de esas en el patio!

¿Corres hacia el exterior en su persecución? ve al 204.

¿O ayudas a Petrie Smith a defender la casa? ve al 185.

[image]

314

La vía se dirige hacia un enorme boquete, en la ladera de la colina, en cuyo interior desaparecen los raíles, sin embargo, hay indicios claros de que las vías han sido utilizadas recientemente el óxido producido por el tiempo ha sido raspado en algunos y debajo se divisa el metal reluciente compruebas una vez más tu equipo y te diriges a la entrada del túnel. Un viento helado azota tu rostro. Ve al 332.

315

Lanzas con fuerza el fardo contra las fauces de criatura retrocedes por el túnel a toda velocidad, pues tu vida está en peligro. Ahora tira 1D6 para averiguar el perjuicio que sufres cuando criatura estalla y se convierte en una bola de fuego.

1 = 2 puntos.

2-5 = 4 puntos.

6 = 3 puntos.

Si este perjuicio reduce tu Energía a cero, tu aventura termina aquí.

Si sobrevives, recuperas la Mentalidad que hayas perdido en cualquier momento de la aventura.

Luego te alejas cojeando por el túnel que se dirige al sur el túnel desemboca en una nueva encrucijada, ve al 68.

[image]

316

El suplantador ha agarrado tu cuello firmemente y estrangulándote. Tira los dados y compara el resultado con la Destreza de criatura (que es exactamente igual a la tuya) Si el ser resulta vencedor, resta 2 puntos de tu Energía:

Si todavía sigues vivo, ve al 239.

Si tu Energía ha quedado reducida cero, ve al 275.

317

Arrancas el pico de las manos de mutante y lo empleas para asestar un golpe demoledor en la cabeza. El cuerpo del mutante se relaja y cae al suelo pesadamente (Ahora tienes la ocasión de recuperar la clava, si es que habías quedado desarmado). Estimulado por esta victoria te vuelves para ayudar a los aldeanos, mientras la vagoneta se aleja cantera. Ve al 128.

318

Los extraterrestres se reagrupan y sus cuerpos empiezan a brillar con una luz opaca que cambia lentamente de color Las criaturas empiezan a bambolearse y, de pronto, una terrible descarga de energía estalla con un rugido atronador en el mismo centro del grupo de cazadores. Los relinchos de los caballos y los aullidos de los perros resuenan en la cantera, pero los cazadores se arrojan inmediatamente sobre los alienígenas, las puntas de las lanzas centellean en el aire mientras vuelan en la penumbra y los gritos de terror de los mutantes se unen a los de los animales. Una bola luminosa se eleva repentinamente sobre los combatientes, cegándote por un instante El fragor de la batalla se extingue Recuperas la visión cuando la vagoneta penetra en el desfiladero como una exhalación Una última mirada a la cantera te confirmar que no hay nadie en ella, ve al 329.

319

La rama cae pesadamente sobre tu hombro y te inflige un perjuicio equivalente a la puntuación que saques con un dado (D6). Si por ello tu Energía se reduce a cero, ve al 171.

Te levantas vacilante y recoges la lanza que habías dejado caer, miras a tu alrededor y descubres que el fuego ha desaparecido misteriosamente. Ve al 206.

320

Mientras el convoy traquetea bordeando el montón de escoria, tu desciendes a toda velocidad y e introduces furtivamente en una de las vagonetas. Te agazapas en el interior en el preciso instante en que el convoy llega al alcance de la vista de los guardianes de la cantera.

Afortunadamente no has sido descubierto, la locomotora regresa a la cantera resoplando y se detiene al llegar a la vía muerta donde la viste por primera vez el día anterior, ve al 109.

321

¡La criatura te atrapa entre sus tentáculos! Tira de ti lentamente y te va arrastrando hacia su pico, que se abre y se cierra entre secos chasquidos Compara tu Fuerza con la de la criatura (6) en la Tabla de Combate.

Sí no consigues librarte de su presa, ve al 345.

Si lo logras, debes pensar rápidamente en algún modo de combatirla.

¿Eliges las bombas de queroseno? ve al 143.

¿O intentas algo más audaz? ve al 196.

322

Te mueves rápidamente y cierras la ventana, mientras la aseguras, te llega con un estremecimiento la certeza de que el intruso ha pasado por la cocina para llegar a la puerta principal No hay tiempo que perder por poco que te demores ¡puede suceder perfectamente que franquee la entrada a sus compinches! Cruzas la cocina como un rayo y abres la puerta de un brusco tirón justo a tiempo para ver una pálida figura que está descorriendo los cerrojos de la puerta principal. Saltas sobre el intruso sin pensártelo un instante Tira los dados y comprueba tu Destreza.

Si tienes éxito, ve al 362.

Si no tienes suerte y fallas, ve al 349.

323

Sacas la vara de debajo de tu camisa. Parece bastante inútil exactamente el tipo de palo que se tira a un perro para que vaya a buscarlo, pero, talladas en la superficie de la madera, están las extrañas runas, recuerdas la traducción de Petrie-Smith «Arrojadme sobre vuestros adversarios» Echas el brazo hacia atrás y lanzas la vara, con todas tus fuerzas, más allá y por encima de la criatura, ve al 346.

324

En pocos segundos, llegas hasta la cabecera de las escaleras y sostienes en alto tu linterna. El polvo se va depositando y puedes ver, a su través, que el pozo de las escaleras se ha convertido en una masa de cascotes. El viento ha amainado. Metes la mano en el bolsillo y sacas una brújula vieja y abollada. La aguja se agita y luego se detiene Aquí abajo, es poco probable que señale el norte verdadero, pero al menos dispones de un punto de referencia. Ve al 365.

325

El mutante choca violentamente con el canto de la vagoneta. Sus ojos se vuelven vidriosos y se desploma con lentitud. (Esta es la ocasión de recuperar tu clava, si anteriormente habías quedado desarmado). Levantas el cuerpo y lo arrojas a borda tras ello te vuelves para ayudar a dos aldeanos. Ve al 128.

326

Apresuradamente buscas a tientas en tu bolsa.

Si tomas la dinamita, ve al 335.

Si coges el ácido, ve al 292.

327

Incorporas al mutante y lo apoyas contra el borde de la vagoneta para tirarlo Entonces, ante tus horrorizados ojos sus levanta los brazos te agarran por los hombros e intenta arrojarte fuera de la vagoneta que corre ahora a creciente velocidad.

Tienes una oportunidad para evitar que lo Consiga, compara tu Fuerza con la del mutante (7) en la Tabla Combate.

Si vences, ve al 350.

Si pierdes, ve al 366.

328

A medida que te acercas a Bryn Coedwig, las largas sombras crepúsculo cubren el valle Tu destino es la finca de recreo de Petrie-Smith, conocida en la localidad como «La mansión» Llamas a la puerta y se abre casi de mediato y te encuentras cara a cara con Lucy, la hija de Petrie-Smith, sonríe ampliamente al verte, te da un fuerte abrazo y luego te conduce a un saloncito repleto de objetos y te invita a tomar asiento junto al fuego. Lucy se disculpa por la ausencia de su padre que se encuentra indispuesto por la fiebre por lo que ha tenido que acostarse temprano a la vez que te ofrece una taza de humeante y un gran tazón de caldo caliente (recuperas un punto de Energía) una vez has finalizado tu comida te pregunta por tu salud y por tu viaje, ve al 303.

329

Mientras la vagoneta traquetea por el desfiladero un estruendo ensordecedor retumba en el aire. El suelo empieza a temblar y oyes el fragor de toneladas de rocas que se abaten contra el suelo de la cantera, seguido por el bramido del agua Petrie-Smith y sus aldeanos deben de haber volado la pared de la cantera y junto con la roca, habrá caído el muro de contención de la represa Vuelves la vista y contemplas como una gran cortina de agua se precipita por el desfiladero. Corres desesperadamente hacia los aldeanos.

¿Les aconsejas que salten de la vagoneta? ve al 348.

¿O que se sujeten como puedan y permanezcan dónde están? ve al 360.

[image]

330

Mientras te tambaleas al borde de la plataforma de la locomotora, la mutante descarga sobre ti un fuerte golpe con su llave inglesa Tira los dados y comprueba la Destreza de la criatura (7).

Si su ataque tiene éxito, ve al 310.

Si falla el golpe y tú has sacado el revólver, ve al 356.

Si habías desenfundado el puñal, ve al 247.

Si habías elegido la lucha cuerpo a cuerpo, ve al 208.

331

Sacas tu revólver y disparas a quemarropa a las fauces de la criatura, puedes emplear todas las balas que quieras, pedazos de carne apestosa saltan hacia y durante la realización de esta espeluznante tarea. Ahora resta el perjuicio que le has infligido a la criatura de la Energía que le queda.

Si has conseguido matarla, ve al 290.

Si todavía sigue viva, ve al 312.

332

El túnel desciende con una inclinación alarmante. Te ves obligado a utilizar las traviesas de la vía a modo de escalones. Una siniestra luminosidad te envuelve y con tu aliento empieza a brotar como una pálida neblina Un rato después el túnel llega a su fin y el terreno se nivela ahora te encuentras en un corredor de techo bajo De trecho en trecho la gris penumbra se ve taladrada por la luz vacilante de unas lámparas que cuelgan de las paredes, te detienes y aguzas el oído. A lo lejos detectas solo un vago mor persistente.

Te apresuras a seguir junto a la vía que enfila por el túnel hasta llegar a la caverna, ve al 272.

333

La criatura te recuerda una enorme calabaza hinchada apoyada sobre patas pulposas ¡No es más que un estómago y una boca andante! Exhala una gran bocanada de aire hediondo que le envuelve. Unos dientes afilados se cierran con un chasquido y se vuelven a abrir. El monstruo se abalanza sobre ti con un gruñido, Comprueba tu Mentalidad. Si fracasas, ve al 278.

Si tienes éxito escoge con que arma atacarás.

¿Sacas el revólver? ve al 308.

¿Atacas a la bestia con tu clava? ve al 212.

¿O intentas conseguir ayuda? ve al 166.

334

Las llamas envuelven el edificio y se elevan hacia el lóbrego cielo, sin embargo, en cuanto te acercas, adviertes que ya no se oye el chisporroteo del fuego ni se siente calor alguno ¡Se diría que tus ojos te están engañando! Porque, a pesar de que el fuego se está extendiendo, ninguno de los edificios se consume.

Sospechas que se trata de una trampa y retrocedes echando a correr, pero una sombra inmensa se proyecta sobre el terreno ante ti, debe de haber alguna criatura entre el fuego y tú.

¿Te vuelves y desafías con la lanza a tu asaltante? ve al 358.

¿O intentas salir corriendo con la esperanza de que un movimiento brusco tome a la criatura desprevenida? ve al 269.

335

No puedes emplear la dinamita contra la criatura pues corres el riesgo de quedar sepultado tú también sí se produce un desprendimiento. Lo que necesitas es una explosión retardada Vacías tu bolsa y dejas solo la dinamita en ella Haces una pelota con ambas cosas y te aproximas a la criatura Arrojas el fardo en sus fauces, que arden como un horno. Tira los dados y comprueba tu Destreza.

Si tienes éxito, ve al 315.

Si fallas, ve al 372.

336

Te sientes extrañamente vulnerable mientras avanzas con sigilosamente a lo largo de las húmedas y frías paredes de la caverna, consciente de que te rodea una impenetrable negrura que puede ocultar otros horrores.

En ese momento, tropiezas con una estrecha cornisa de roca que se eleva desde muy cerca de la base del terreno.

Si deseas trepar por la cornisa, ve al 294.

Si quieres seguir avanzando junto a la pared de la caverna, ve al 354.

[image]
337

Has tropezado con un humano mutante Anota sus rasgos en la Ficha Personal:

Fuerza 7, Energía 8, Destreza 7, Arma (Manos) 2.

La piel de la criatura es pálida y correosa, y su espalda está cubierta por unos hongos repugnantes. Apesta a moho y putrefacción. Sus ojos flamean con un fulgor amarillo en el momento en que, con sus dos manos, parece dispuesta a estrangularte.

Debes luchar contra este mutante con las manos desnudas Sus movimientos son torpes y lentos, así que puedes atacar tú primero. Si la criatura sobrevive, ella te atacará a ti.

El combare debe proseguir de este modo hasta que uno de los dos venza.

Si ganas tú y habéis luchado en el recibidor, ve al 276.

Si tú ganas y habéis luchado en el comedor, ve al 313.

Sí triunfa el mutante, arrojará a un lado tu cuerpo sin vida y tu aventura habrá terminado aquí.

338

[image]
Un ser repulsivo, parecido a una medusa terrestre, parece estar descansando unos quince metros delante de ti, seis gruesos tentáculos surgen de la base de su cuerpo encorvado en forma de embudo, numerosos ojos negros, dispuestos a lo ancho del borde superior de su cuerpo miran hacia ti sin proferir ningún sonido la criatura se incorpora y de su monstruoso cuerpo empieza a irradiar un extraño halo de luz roja. Notas violentas oleadas de energía que se estrellan contra tu cuerpo y la cabeza empieza a zumbarte horriblemente La criatura te está bombardeando con algún upo de látigo mental, ve al 338.

339

En cuanto el primer mutante se asoma por el borde de la vagoneta, disparas tu revólver. Tacha una bala de la Ficha Personal Una nube de esporas blancas salta de la espalda de la criatura que cae y desaparece de tu vista.

Luego oyes detrás de ti el sonido de algo que choca blandamente contra el suelo de la vagoneta. Giras sobre tus talones a la velocidad del rayo y te encuentras cara a cara con un mutante deformado. El hedor de la carne en putrefacción llega hasta tus narices y te sobrevienen arcadas. En cuanto aterriza en la vagoneta, la criatura te ataca. Anota en la ficha personal que la criatura tiene 12 puntos de Energía. Ahora debes tirar los dados y comprobar tu Mentalidad para saber cómo reaccionas ante la acometida de la criatura.

Si tienes éxito, ve al 60.

Si fracasas, ve al 250.

340

Finalmente golpeas a la criatura en la cabeza, emite un último estertor y se desploma Los ligamentos vegetales se desenmarañan ante tus ojos hasta convertirse en hebras. Su cara de hojas se cubre de ampollas y se vuelve amarillenta, finalmente se desintegra convertida en polvo. El cuerpo rápidamente se descompone dejando solo un montón de cieno mientras te envuelve un hedor a putrefacción, algo tenue se eleva del cadáver y se esfuma entre los matorrales.

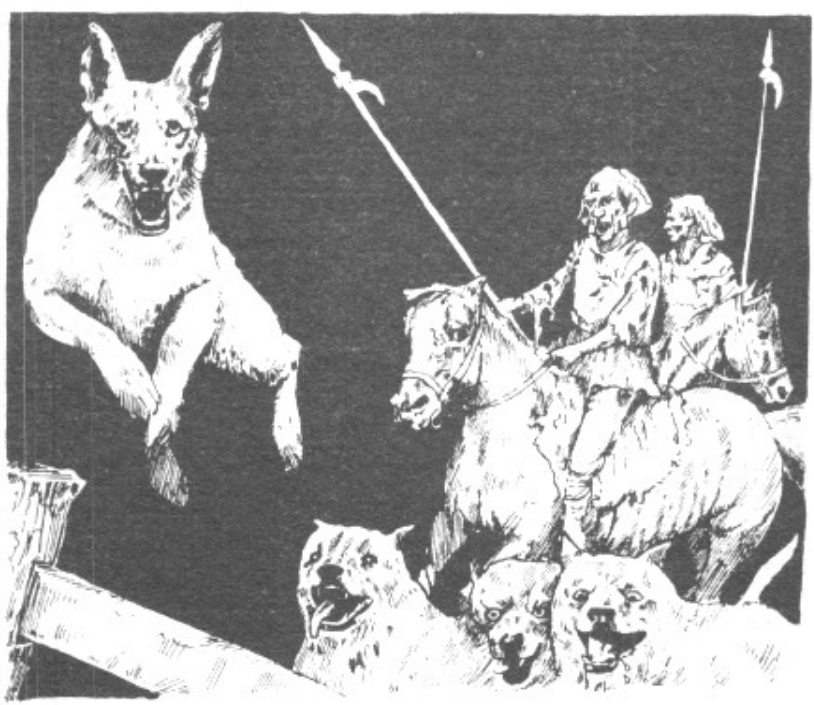
Una vez más, estás solo en el camino de Bryn Coedwig ¿Habrá sido esta mortífera experiencia una imaginación tuya? Dos hematomas palpitantes en tu cuello atestiguan que no. Recoges tu bolsa y te encaminas a paso vivo hacia mu destino Recupera también tu baston, si la habías perdido durante el combate, ve al 328.

341

Con un alarido capaz de helar la sangre en las venas, el mutante alza su pico para asestar un golpe asesino Tiene una Destreza de (6) y su pico puede provocar un perjuicio de 6 puntos también Tira los dados y comprueba si posee la Destreza necesaria para alcanzarte.

Si lo consigue y te mata, ve al 378.

Si falla el golpe o no consigue acabar contigo, ve al 202.



342

Cuando el tren rodea el montículo de escoria traqueteando, desciendes apresuradamente por la resquebrajada ladera y saltas sobre la plataforma de la locomotora El mutante gruñe sorprendido y empuña una pesada llave inglesa. ¿Podrás esquivar el ataque del humanoide y librarte de él antes de que el convoy llegue al alcance de la vista de los guardianes de la cantera?

¿Sacas el revólver? ve al 364.

¿Empleas el puñal? ve al 277.

¿O la emprendes con él a puñetazos? ve al 228.

343

La estalactita se desprende del techo de la caverna y se clava profundamente en el dorso de la salamandra Esta se convulsiona y agoniza mientras tu persistes en tu decisión de seguir por el túnel, sorteándola a toda prisa. Ve al 244.

344

Un segundo más tarde tropiezas con una de las rocas sueltas que empiezan a desprenderse del techo y caes de bruces El camino está bloqueado por una antigua reja de hierro. Zarandeas los barrotes desesperadamente pero no ceden. Estás atrapado El viento extraterrenal sopla detrás de ti, Comprendes que no tienes más remedio que dar meda vuelta y enfrentarte a tu perseguidor, ve al 98.

345

La criatura afloja su presa unos segundos y lanza sobre ti su grotesco cuerpo Consigues esquivar aquella masa y el pico se cierra con un chasquido a pocos centímetros de tu cuello el ser ha fallado, pues solo ha conseguido morderte en el hombro Resta 3 puntos a tu Energía. Tienes una última oportunidad para salvar tu vida. Tira los dados y comprueba tu Destreza.

Si tienes éxito, ve al 331.

Si fracasas, ve al 312.

346

Mientras vuela por el aire, la vara parece transformarse en una lanza llameante. Empieza a soplar un viento helado procedente del este. La cantera se queda sumida en tinieblas y oyes el ladrido de los perros, el ruido de los cascos de los caballos y una risa escalofriante

Hacia el este se materializa la borrosa silueta de la partida de caza, y un escalofrió recorre tu espinazo: ¡los cazadores están absorbiendo tu Resistencia! Las carcajadas del guerrero invaden la noche y todo empieza a dar vueltas a tu alrededor Has perdido 5 puntos de Resistencia Sí con eso ha quedado reducida a cero, ve al 175.

Mientras tanto, el extraterrestre se balancea furioso contra el viento y su cuerpo irradia un aura translucida de un color rosa brillante, en su parte superior empieza a formarse lentamente una mancha blanca, pero, antes de que la criatura haya podido descargar su energía, los cazadores arremeten contra ella, el metal de las lanzas centellea cuando estas vuelan por el aire en la penumbra, luego, una luz cegadora consume la delirante escena.

El terreno está ahora vacío frente a ti Por fin, puedes conducir a los aldeanos a la libertad.

Si decides ir hacia ellos, ve al 367.

Si prefieres desenganchar la vagoneta, ve al 355.

347

Has perdido 4 puntos de Resistencia y te ves incapaz de moverte. La siniestra criatura se cierne sobre ti y sus sinuosos zarcillos oscuros se enrollan en tus brazos Te sumerges en la mayor desesperación. Tira los dados y comprueba tu Mentalidad para saber si puedes sobrevivir a esta terrorífica experiencia.

Si lo consigues, ve al 307.

Si no lo logras, ve al 84.

348

Apremias a los aldeanos para que sigan tu ejemplo, subes de un brinco hasta el borde de la vagoneta y saltas de ella. Tira los dados y comprueba tu Destreza para saber dónde aterrizas.

Si sacas una puntuación Inferior o igual a tu Destreza, ve al 142.

Si no es así, ve al 126.

349

En tu precipitación, tropiezas y caes cuan largo eres frente a la puerta, sin conseguir atrapar al intruso, al mismo tiempo, un fuerte estampido te ensordece y el marco de madera recibe una lluvia de perdigones.

En la cabecera de las escaleras está Petrie-Smith con una humeante escopeta de caza en las manos ¡La caída te ha salvado la vida!

Vuelves la cabeza para localizar al intruso y ves como su cuerpo cae al

suelo de su cuerpo surgen un fino polvillo blanco como una especie de neblina, flota en el aíre justo sobre el lugar en que yace El cuerpo se agita espasmódicamente, con una mano araña el suelo débilmente y finalmente relaja la mano y la criatura muere, ve al 293.

350

Golpeas velozmente de abajo a arriba y te deshaces del abrazo del mutante y lo empujas por encima del borde de la vagoneta. Te asomas al exterior y ves su cuerpo tendido junio a la vía en un confuso montón. Te vuelves para ayudar los aldeanos, ve al 128.

351

Tu mente queda en blanco y ya no sientes tu cuerpo. En un segundo, la criatura te ha devorado con sus fauces llameantes.

Tu aventura finaliza aquí con una muerte espantosa.

352

La criatura lanza un segundo ataque mental.

Compara tu Mentalidad (10) con la tuya en la Tabla de Combate.

Si su ataque tiene éxito, resta 6 puntos de tu Resistencia.

¿Quieres probar ahora con el talismán de Lucy? ve al 248.

¿O prefieres salir corriendo por el túnel? ve al 184.

353

Con dificultad apartas la vista de la hipnótica oscuridad y huyes hacía la protección del árbol. Vuelves la cabeza y ves las tejas del molino volando por el aire, girando velozmente De pronto, ¡empiezan a precipitarse sobre ti!

Saltas en plancha y te proteges tras el roble: en ese momento resuenan unas carcajadas demoníacas. El estallido de un trueno sacude todo el pueblo, las risotadas cesan instantáneamente y las luces se extinguen has perdido un punto de Energía y un punto de Resistencia.

Si tu Energía ha quedado reducida a cero, ve al 171.

Si tu Resistencia se ha reducido a cero, ve al 84.

Si has conseguido sobrevivir, ve al 235.

354

Avanzas un rato tanteando la pared de la caverna debe de haber entrado en una caverna natural, puesto que por aquí no se ven indicios de excavaciones. Las paredes rezuman humedad, y de vez en

cuando te ves obliga a sortear unas grotescas estalactitas. Además, hace mucho frío. Al rato aparece una nueva entrada a una gruta que parece dirigirse hacia el suroeste.

¿Sales de la caverna por este nuevo túnel? ve al 222.

¿O sigues la pared de la caverna hacia el norte? ve al 336.

355

Al volverte hacia los aldeanos descubres que, aunque siguen estando aturdidos, han recuperado la voluntad. Corres hacia ellos y los azuzas para que salgan de la cantera antes de que se produzca el ataque de Petrie-Smith Mientras los estás persuadiendo de que monten en la vagoneta, el aire se llena de explosiones Ya no queda tiempo. ¡El ataque ha comenzado!

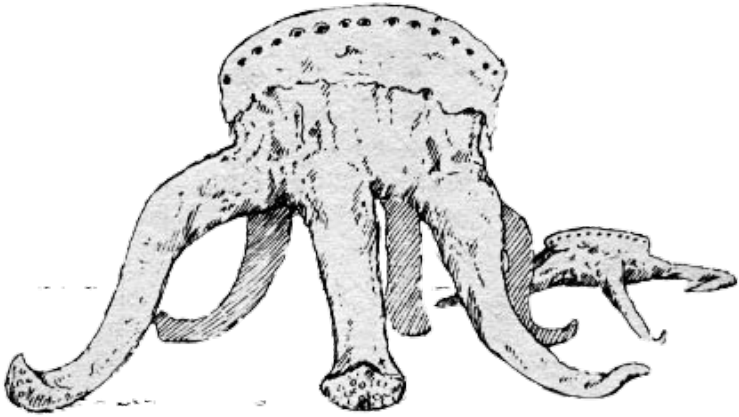
En cuanto los debilitados aldeanos consiguen instalarse trabajosamente en la vagoneta tú y otros dos hombres corpulentos dais una patada a los fragmentos de carbón que inmovilizan las ruedas y las empujáis La vagoneta empieza a moverse imperceptiblemente, pero a los pocos segundos traquetea por la vía hacia la libertad te agarras al borde de la plancha de acero y saltas al interior de la vagoneta, ve al 92.

356

En el momento en que la llave inglesa va a caer sobre ti el revólver ladra en tu mano. En el pecho del mutante se abre un enorme boquete, retrocede tambaleándose y un segundo disparo hace estallar su cabeza, en una nube de polvo de repugnante olor El cadáver, desfigurado, se derrumba en una esquina en el preciso instante en que el convoy entra traqueteando en el campo de visión de los guardianes de la cantera tacha dos balas de la Ficha Personal y luego, ve al 131.

357

Arremetes contra el monstruo y lo empalas justo a la altura del corazón. Sus nudosas manos se agarran al bastón en un vano esfuerzo por extraerse la causa de su dolor Agonizando entre convulsiones, el ser se desploma pesadamente Recuperas tu clava y regresas para ayudar a los aldeanos. Ve al 128.



358

La punta de la lanza desprende un brillo dorado cuando giras velozmente sobre tus talones para enfrentarte a tu adversario. Una sombra de pesadilla se materializa ante ti eclipsando el resplandor que arde más atrás. De su contorno brotan negros zarcillos que avanzan ciegamente en tu dirección ¡La forma oscura te sigue y amenaza con engullirte! Rehúyes aterrorizado los finos tentáculos. Debes tirar los dados y comprobar tu Mentalidad para saber si puedes soportar ese horror.

Si lo consigues, ve al 58.

Si fracasas, ve al 347.

359

Justo cuando el loco llega a tu altura, te echas a un lado, veloz pero sereno y le pones la zancadilla. El hombre cae de bruces por la pendiente.

¿Te quedas dónde estás? ve al 50.

¿O te abalanzas sobre el tipo y lo atacas con tu clava? ve al 61.

360

Todos se encogen y se agarran a los bordes de la vagoneta. La ola negra llega hasta vosotros, levanta la parte posterior del vehículo y empuja este hacia delante Incapaz de sujetarte, eres expulsado de la vagoneta por la sacudida y te precipitas a las oscuras aguas. Ve al 67.

361

Con gran esfuerzo, consigues alzarte, primero los codos, después una pierna, sobre el borde de la grieta. Ruedas por el suelo del túnel

alejándote del abismo y te quedas tendido en el suelo jadeando, estas vivo, pero extenuado. Réstate un punto de energía. Tras unos minutos de descanso, te incorporas y sigues avanzando por el túnel que se dirige hacia el noroeste, muy pronto llegas a otra encrucijada. Ve al 68.

362

Realizas un salto perfecto, lanzándote por el aire contra el intruso. Sin embargo, antes de que choques contra él, tus oídos quedan ensordecidos por un fuerte estallido y ves que la figura del intruso de un blanco enfermizo se deshace dejando una nube de polvo. Tu propio cuerpo es traspasado por el dolor. Lo último que ves es a Petrie-Smith sosteniendo una escopeta y con el rostro conmocionado. Tú aventura termina aquí.

363

Con un grito ronco, la criatura salta sobre ti y te atenaza el cuello con sus asquerosas garras, intentando estrangularte. No has tropezado con un hombre, sino con un suplantador y debes luchar contra él a vida o muerte. Tira los dados y comprueba tu Mentalidad.

Si pierdes, resta 2 puntos a tu Resistencia y, ve al 316.

Si ganas, ve al 239.

364

Con la mano derecha te agarras a la barandilla y con la mano izquierdas sostienes firmemente el revólver ¿Podrás disparar contra el humanoide antes de que te golpee con la llave inglesa? Compara tu Destreza (7) con la tuya en Combate.

Si le vences, ve al 356.

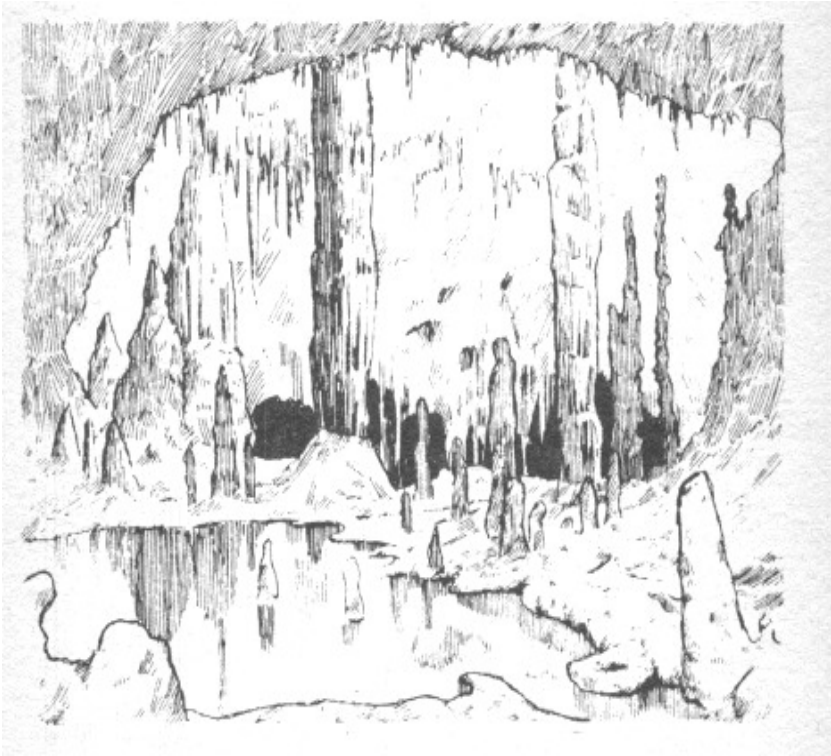
Si fallas el tiro, ve al 330.

365

Ahora debes decidir en qué dirección sigues la pared de la caverna.

¿En dirección suroeste? ve al 354.

¿O si lo haces hacia el norte? ve al 336.



366

Incapaz de romper la presa de la criatura y expulsarla de la vagoneta te ves forzado a dejarla subir a bordo. El mutante te empuja haciendo rechinar los dientes, se planta firmemente ante ti y levanta su pico de minero, ve al 162.

367

Cuando te vuelves a los aldeanos te das cuenta de que todavía están mareados, pero parecen haber recuperado la voluntad. Corres hacia el grupo y los azuzas para que huyan de la cantera antes de que empiece el ataque de Petrie-Smith.

Pero, mientras intentas persuadir a los confusos aldeanos de que se dirijan a la seguridad del desfiladero, tres grandes explosiones rasgan el aire Ya no queda tiempo ¡El ataque ha comenzado! Alarmado, tu grupo echa a correr, pero de pronto se detienen todos inexplicablemente. Té abres paso entre los aldeanos y ves que tenéis que enfrentaros a otra monstruosidad biológica de los extraterrestres. Ve al 333.

368

Te abalanzas sobre el mutante y le clavas el bastón en el costado

compara tu Fuerza con la suya (7) en la Tabla de Combate para saber si puedes extraer la clava.

Si lo consigues, ve al 377.

Sí fracasas, deberás aceptar la pérdida momentánea de tu bastón. Ve al 162.

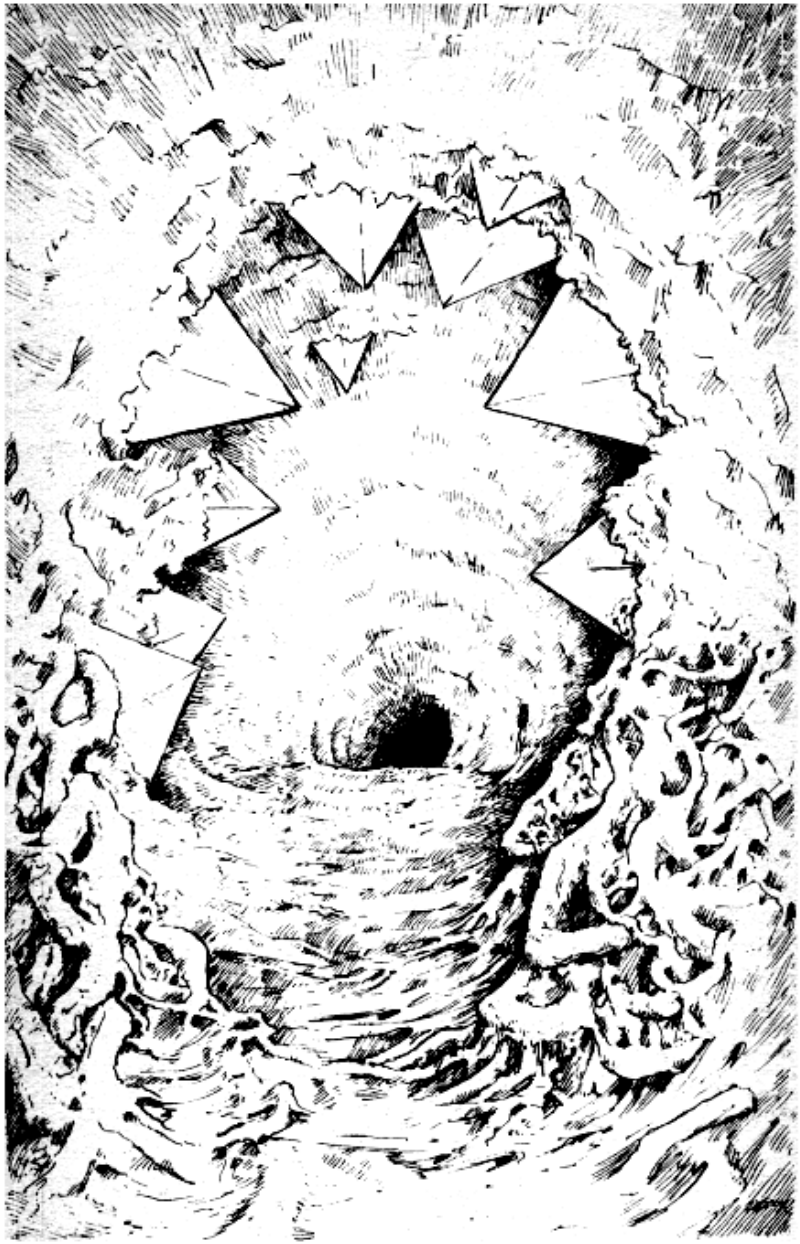
369

Te apresuras a salir de la nave espacial semiviva y regresas al pasillo de cristal. Te detienes unos breves instantes junto a los restos de la criatura tentaculada. Has vencido a un ser inteligente de otro mundo.

Luego aceleras el paso por el corredor y sientes un viento cálido y húmedo que te recuerda el mundo exterior natural, ve al 71.

370

En plena lucha con el espíritu te ves levantado súbitamente por los



aires y lanzado a través del molino. Aterrizas bruscamente entre los restos oxidados de alguna vieja máquina y lo último que oyes es una risa demoníaca.

Este es el final de la aventura para ti.

371

Petrie-Smith empieza a hablar al tempo que contempla el fuego pensativamente. Mientras tú merodeabas por el Valle de la Cantera, yo me acerqué hasta el pueblo. Allí averigüé que no fuimos las únicas víctimas del ataque de anoche Por lo menos una docena de aldeanos fueron sacados de sus casas y conducidos a la fuerza hasta la cantera. Sin duda se trata de los infortunados que has visto hoy.

Al principio no podía imaginarme el motivo de este lúgubre cambio en los acontecimientos, pero el ruido de las explosiones en la cantera y tus propias observaciones me han llevado a una conclusión los alienígenas están intentando sacar su nave de la tumba de roca y necesitan toda la ayuda que puedan conseguir. Ahora tenemos que trazar un plan que no solo nos permita destruir a los alienígenas, sino que garantice también la seguridad de los aldeanos que han secuestrado.

Permaneces levantado hasta el amanecer diseñando el plan con Petrie-Smith y Lucy. Finalmente habéis decidido lo siguiente tu procurarás introducirte en la cantera disfrazado de mutante y unirte a los aldeanos secuestrados mientras entretanto Petrie-Smith reunirá a los demás habitantes del pueblo para que empujen una vagoneta cargada de dinamita hasta la vieja mina. La explosión provocada debería bastar para sellar la mina y distraer la atención de los extraterrestres Un cuarto de hora más tarde, el grupo de Petrie-Smith empezará a arrojar cartuchos de dinamita sobre los alienígenas y los mutantes de la cantera. El tiempo que transcurra entre la explosión y el ataque debería de ser suficiente para que tú puedas poner a salvo a los aldeanos, satisfechos dado que este es el mejor plan que podéis idear tomáis una reconfortante cena antes de retiraros a dormir unas horas. Recuperas 2 puntos de Energía, ve al 261.

372

De un repentino salto, la criatura intenta engullirte en sus fauces

llameantes. Solo tienes una oportunidad para eludir a la criatura. Tira los dados y comprueba tu Destreza.

Si lo consigues, ve al 244.

Si fallas, tu aventura finaliza aquí, con una muerte espantosa.

[image]

373

Ignoras el profundo pozo de la mina y empiezas a trepar por la ladera de la colina, valle arriba. Ante tus ojos se extiende un árido paisaje extraterrestre.

El suelo del valle está sembrado de empinados montículos de escoria, dispuestos en hileras irregulares que cubren la ladera por debajo de tu posición. Sigues ascendiendo durante un rato para llegar trabajosamente hasta un sendero que desciende luego hacia el valle.

Puedes seguir ladera arriba, en dirección al noreste, ve al 65.

O bien girar hacia el sur y tomar el sendero que conduce al Valle de la Cantera, ve al 207.

374

Has perdido un punto de Resistencia ante la visión de aquellos dos horribles humanoides mutantes.

¿Dejas que sigan con lo que están haciendo? ve al 115.

¿O te dispones a atacarlos? ve al 129.

375

Al entrar en esta caverna te ves asaltado por un estruendo casi insoportable. El agua cae a chorros en la oscuridad y se estrella contra el suelo en el centro de la caverna. Aquí, el polvo de los tiempos se ha convertido en un lodo gris y pegajoso de profundidad desconocida. Está claro que sería mejor para ti avanzar pegado a los bordes de esta gruta cenagosa, pero, incluso en el lugar donde te encuentras, la superficie cede bajo la presión de tus pies.

Avanzas cautelosamente junto a las paredes de la caverna y oyes un nuevo sonido por encima del incesante chapoteo de la cascada. Es una especie de gorgoteo apagado pero continuo, como si algo muy grande estuviera agitándose bajo el insalubre cieno gris. El golpeteo de la cascada es reemplazado temporalmente por un sordo tamborileo cuando un ser repulsivo y legañoso emerge del cieno olfatea el aire y avanza hacia ti en medio de la oscuridad, ve al 89.

376

Caes pesadamente a los pies de la criatura y te quedas aturdido unos instantes Resta 3 puntos a tu Energía La criatura afirma su presa alrededor de tus piernas y empieza a avanzar para terminar contigo. Tienes una última oportunidad para salvarte. ¿Puedes sacar tu revólver y disparar contra la criatura antes de que te haga pedazos?

Tira los dados y comprueba tu Destreza.

Si lo consigues, ve al 331.

Sí fallas, ve al 312.

377

[image]
Jadeando de un modo aterrador, con los dientes apretados, el mutante intenta golpearte con su pico. Tira los dados y comprueba tu Destreza para saber si puedes esquivar el golpe.

Si lo consigues, ve al 304.

Si fracasas, ve al 105.

378

Te derrumbas sobre el piso de la vagoneta. Levantas la mirada y lo último que ves es la figura del mutante, que levanta el pico para descargar un segundo golpe.

Este es el final de la aventura para ti..

379

Sobre el alféizar de la ventana aparece una mano demacrada que luce unas uñas curiosamente largas. ¡Araña la superficie del escritorio y coge el prisma piramidal!

Te precipitas hacia la ventana con un grito de sorpresa y te asomas al exterior ¿Cómo puede un ladrón haberte arrebatado el prisma a pesar de que tú vives en un segundo piso?

Al mirar por la ventana, ves la figura de un hombre que desciende gateando por la pared. Gritas de nuevo y el ladrón salta al suelo. Por un breve instante un feo y pálido rostro te lanza una torva mirada, después la larguirucha figura se echa a correr en medio noche. Coges tu abrigo y corres hacia la puerta.

Así empieza TERRORES FUERA DEL TIEMPO, la próxima terrorífica aventura de tu investigador.

[image]

CÓMO MEJORAR TUS ATRIBUTOS

Si has conseguido finalizar con éxito DONDE ACECHAN LAS SOMBRAS, te has ganado la posibilidad de mejorar tu Fuerza, Destreza y Mentalidad, en previsión de tu próxima aventura, TERRORES FUERA DEL TIEMPO.

Al final de estas líneas encontrarás una tabla con seis columnas y seis filas Esta tabla incluye números positivos (que representa los aumentos), números negativos (que representan reducciones) y guiones (que indican que no se ha producido ningún cambio en el atributo que estás intentando mejorar con los dados, sea cual sea).

Puedes efectuar un solo tiro para cada uno de los atributos siguientes: Fuerza, Destreza y Mentalidad Puedes elegir no tirar dos dados en absoluto, o solo para uno o dos atributos. Pero, si te arriesgas, deberás aceptar el resultado, sea favorable a no. Hay que recordar que, si tu Fuerza o tu Mentalidad cambian, tu Energía o Resistencia se verán también alteradas por partida doble en cualquier sentido.

Por ejemplo, si tu Mentalidad aumenta 2 puntos, tu Resistencia aumenta en 4 puntos.

¡Atención! Las reglas del juego señalan el máximo alcance de tu Fuerza, Destreza y Mentalidad, 9 puntos cada una, Por consiguiente, si alguno de estos atributos ya ha llegado al límite, no tiene sentido intentar mejorarlo Aunque si alguno de ellos está en 8, y lo incrementases en + 2, solo podrás añadirle un punto, pues de lo contrario estarías rebasando el máximo permitido.

	Primer dado					
Segundo dado						
1	1					
2						
3	1					
4	1					
5	1					
6						

Para emplear la tabla, tira un dado de seis caras la primera puntuación indicará la columna que debes mirar Tira otro dado para averiguar la fila en la que debes fijarte Sigue las coordenadas y el resultado es el punto donde se encuentren ambos valores.

En este libro-juego **TÚ ERES EL PROTAGONISTA,** tú corres los riesgos, estudias las situaciones y resuelves los problemas. Tú decides cuál es el camino a seguir, escoges entre las diversas posibilidades que se te brindan, y solucionas los enigmas en función de tu intuición o por simple raciocinio. Y, como en la vida, la trascendencia de tus decisiones queda mediatizada por la suerte, encarnada por un par de dados que deciden cuáles son los resultados de determinados dilemas o enfrentamientos.

TÍTULOS PUBLICADOS

«LA CRIPTA DEL VAMPIRO»
«EL IMPLACABLE»
«LAS AVENTURAS DEL CORONEL McMÍSTER»
«EL TORREÓN DE LAS TINIEBLAS»
«EL TEMPLO DE LA LLAMA»
«EL OJO DEL DRAGÓN»
«TERRORES FUERA DEL TIEMPO»
«DONDE ACECHAN LAS SOMBRAS»

946.908-2
ISBN: 84-344-0332-3